GRAND PRIX ΝΙΚΗΤΕΣ ΚΑΙ ΡΕΠΟΡΤΑΖ

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ The Lord of the Rings

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 147 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2002 ISSN 1105-5472 € 5,87 2.000 ΔΡΧ.

2002: Τα games της... ΑΡΚΟΥΔΑΣ!

- KICK-OFF 2002
- CIVILIZATION III
- STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
- HARRY POTTER
- DRUUNA
- F1 2001
- ALIENS vs PREDATOR 2







EMPIRE EARTH™

ΜΙΑ ΕΠΙΚΗ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ
ΜΕΣΑ ΑΠΟ 500.000 ΧΡΟΝΙΑ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

PREHISTORIC AGE · COPPER AGE · DARK AGE · RENAISSANCE · INDUSTRIAL AGE · INFORMATIQUE AGE
00,000 BC · 25,000 BC · 5000 BC · 2000 BC · 500 BC · 0AD · 900 AD · 1300 AD · 1500 AD · 1700 AD · 1900 AD · 2000 AD · 2100 AD · 2300 A
STONE AGE · BRONZE AGE · MIDDLE AGES · IMPERIAL AGE · ATOMIC AGE · NANO AGE





Η ΛΕΞΗ ΕΠΙΚΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΜΙΚΡΗ.

Το Empire Earth είναι ένα τρισδιάστατο παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου που σου επιτρέπει να δημιουργήσεις, να κτίσεις και να οδηγήσεις έναν πολιτισμό ανάμεσα σε 500,000 χρόνια ανθρώπινης ιστορίας. Επιλέξτε οποιοδήποτε σημείο στο χρόνο από την ανακάλυψη της φωτιάς μέχρι τις μελλοντικές μάχες με laser και διοίκηστε τον πολιτισμό σας με ένα και μοναδικό στόχο: κάντε την Γη αυτοκρατορία σας.

Ελληνικό
Βιβλίο
Οδηγιών



ΕΡΧΕΤΑΙ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ 2001

SIERRA™

STAINLESS STEEL STUDIOS™

CD MEDIA

ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr
www.cdmedia.gr

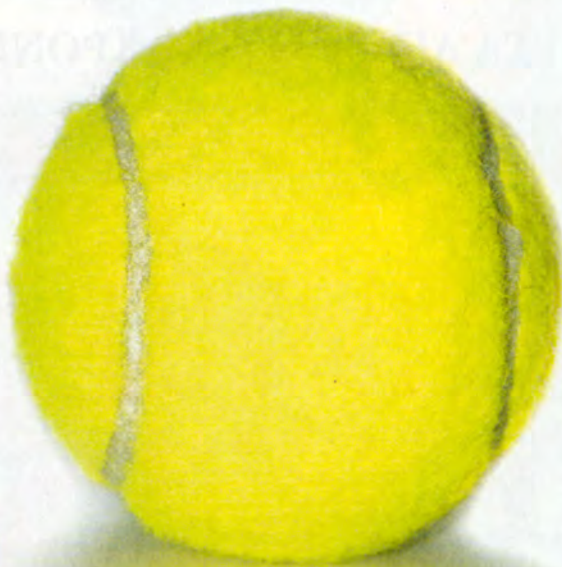
PC CD-ROM

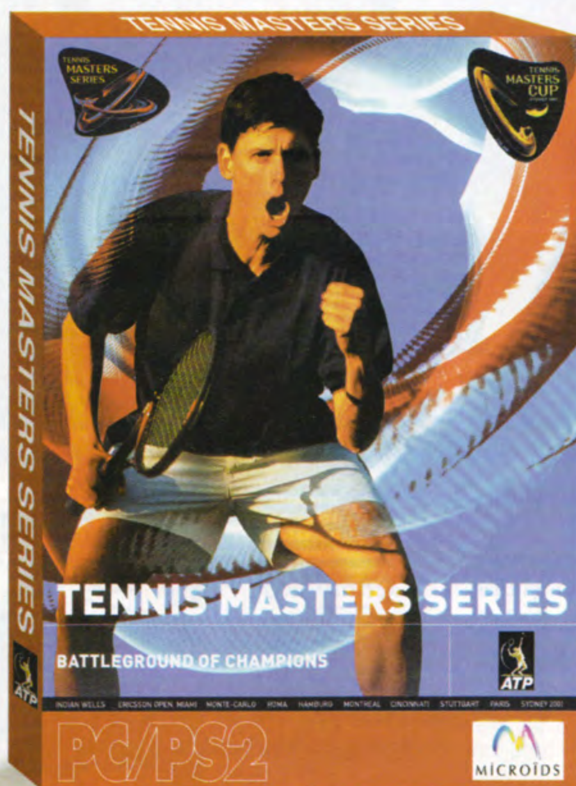
TENNIS MASTERS SERIES



Εξομοίωση Αθλήματος

Ή έτσι...





www.masters-series-videogame.com

ή έτσι!

Το Tennis Master Series είναι η πρώτη εξομοίωση αθλήματος που συνδυάζει gameplay και ποιότητα σε επίπεδα ασύλληπτα, σε PC και για πρώτη φορά και σε PS2.
Νίκησε τους αντιπάλους σου σε οποιοδήποτε από τα 30 γήπεδα του Παγκόσμιου Πρωταθλήματος Επαγγελματιών Παικτών Τένις-ATP.
Για να κερδίσεις, όμως, πρέπει να ιδρώσεις...

- Το ΜΟΝΟ με license της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Τένις-ATP
- ΟΛΟΙ οι διεθνείς αστέρες
- ΟΛΑ τα τουρνουά του ATP Master Series

Microïds παιχνίδια ποιότητας
Καταξιωμένος παγκοσμίως στο χώρο των video games, ο εκδότης Microïds προσφέρει ειδικά επιλεγμένους τίτλους για εγγυημένα ποιοτική ψυχαγωγία. Η Microïds είναι παρούσα και στην Ελλάδα, διανέμεται αποκλειστικά από την Beacon Multimedia, με παιχνίδια ποιότητας για PlayStation, PC CD-ROM, Nintendo N64 και Nintendo Color Game Boy.

BEACON MULTIMEDIA

MICROÏDS

BEACON MULTIMEDIA S.A. ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, 155 61 ΧΟΛΑΡΓΟΣ, ΤΗΛ.: (01) 6595630-5, FAX: (01) 6595636, URL: www.beacon.gr, E-mail: beacon@beacon.gr

Editorial

Πάει ο παλιός ο χρόνος, ας γιορτάσουμε (;) παιδιά... Αλήθεια, να γιορτάσουμε ή "άσ' το καλύτερα"; Ωχ αδερφέ (κλασικό ελληνικό ρητό!), εμείς θα φτιάξουμε τον κόσμο; Ας ζήσουμε το σήμερα και για το αύριο... έχει ο Θεός. Ας γιορτάσουμε, λοιπόν, όσο μπορούμε τις αργίες που έρχονται, οι οποίες, εδώ που τα λέμε, "έκατσαν" καλά και για εμάς τους εργαζόμενους νεολαίους. Ας μην ξεχνάνε οι μαθητευόμενοι και σπουδασταί ότι πέρυσι τέτοια εποχή οι αργίες ήταν δύο πολύ όμορφα... Σαββατοκύριακα!

Οχι δηλαδή ότι θα πάω και κάπου. Μπααα. Με τέτοιο κρρρύο και με το μικρό να μην έχει ακόμα κλείσει τα τρία, δεν υπάρχουν πολλά μέρη που μπορείς να πας με άνεση. [Από την άλλη, βέβαια, μπορεί εγώ να έχω μουτζουφλέψει λίγο. Αχ, ου γαρ έρχεται μόνον... :-)]

Οσοι από εσάς ήρθατε στο φετινό Grand Prix του "PC Master", εκτός από το ότι είμαι σίγουρος ότι περάσατε καλά, θα συνειδητοποιήσατε ότι κράτησα την υπόσχεσή μου και ΔΕΝ σας κέρασα. Οχι μόνον αυτό, αλλά την "κοπάνησα" ανήμερα των γενεθλίων μου κανονικά και με το νόμο. Οχι παίζουμε... Οσοι από εσάς δεν τα καταφέρατε (ας όψεται το κρύο, η απόσταση και ο Πούτιν), διαβάστε το αντίστοιχο άρθρο στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας για να δείτε τι χάσατε!

Από το τελευταίο αυτό τεύχος της χρονιάς δεν θα μπορούσε, βέβαια, να λείψει και ο καθιερωμένος Καζαμίας, ο οποίος εκτάκτως φέτος άλλαξε Νεκρομάντη. Μάλιστα, ο συγκεκριμένος cleric θα πρέπει να μου έχει μεγάλο άχτι διότι, μαζί με τον Καζαμία, μου παρέδωσε και μία ρόμπα, η οποία περιέργως ήταν ξεκούμπωτη.

Αν καταφέρετε να κρατήσετε τ' άντερά σας στη θέση τους μετά την ανάγνωση του Καζαμία, τρέξτε γρήγορα να προλάβετε το μεγάλο διαγωνισμό του τεύχους με θέμα -τι άλλο- το "Lord of the Rings". Απίστευτα δώρα! Un-πι-στεύ-a-ble!

Καλή χρονιά, λοιπόν, προσπαθήστε να μην πέσετε σε κάνα τοίχο τις γιορτές και να προσέχετε τα ευρώ που θα μας ξημερώσουν από πρώτης - πρώτου. Καλές γιορτές!

Γιάννης Πατρίκος

Περιεχόμενα

Μόνιμες στήλες

Θεματολογία



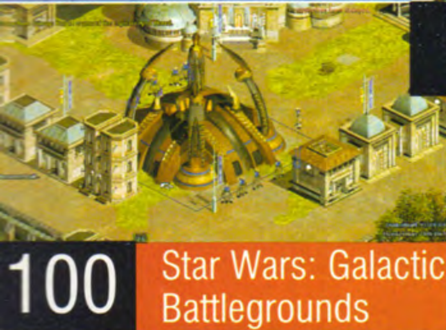












Game Club









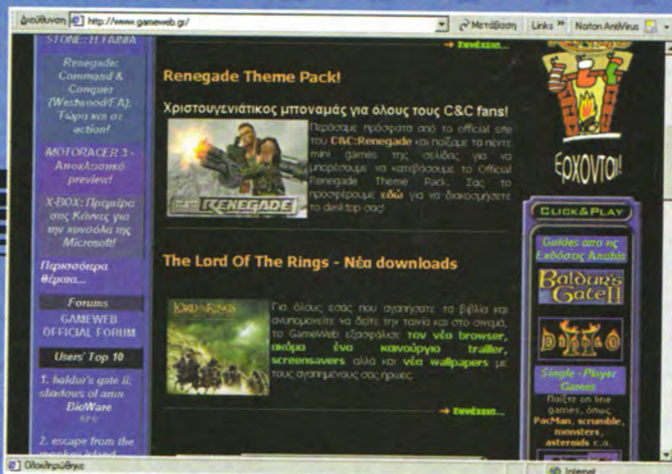






ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης,
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιώργος Κάβουρας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Καραδήμας, Ηλίας Καφούρος, Κίμωνας Κεκές, Χάρης Κλάδης, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Στάθης Λαμπρόπουλος, Παναγιώτης Λιβιτσάνος, Ορέστης Μανούσος, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Γιώργος Παλαιός, Ζήσης Παπασπύρου, Σπύρος Παράσχης, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Μαρία Μελίδου, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Γ. Τσουκάρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Α. Τζίφα, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

PC MASTER & GAMEWEB SITES

Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Οπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!

>>> PC MASTER SITE

Ωρα να δούμε τι καινούριο μπορείτε να βρείτε αυτόν τον καιρό στο επίσημο site του "PC Master". Πάμε, λοιπόν:

Editorial

Το μεγάλο ρεπορτάζ για το Grand Prix 2001 κυριαρχεί αυτόν το μήνα στη θεματολογία του site, όπως άλλωστε είναι φυσικό. Θα βρείτε τα αποτελέσματα, τους νικητές, καθώς και δεκάδες φωτογραφίες από το κορυφαίο ετήσιο event που διοργανώνει το περιοδικό μας για τους Ελληνες gamers. Πρόκειται για ένα αφιέρωμα που δεν πρέπει να χάσει κανείς σας, αφού για όσους παρευρέθηκαν θα αποτελέσει μία γλυκιά ανάμνηση, ενώ για όσους δεν μας... τίμησαν με την παρουσία τους, έναν καλό λόγο για να το πράξουν στο επόμενο!

Νεα

Η μεγάλη επιχείρηση του FBI για την εξάρθρωση των μεγαλύτερων warez sites, οι συμβουλές προς... ναυτιλλομένους του πατέρα ενός hacker, τα νέα προϊόντα, καθώς και οι προσφορές που σας ενδιαφέρουν, όλα αυτά και πολλά άλλα περιλαμβάνονται στην ειδησεογραφική στήλη του PC Master site. Μην ξεχνάτε να την επισκέπτεστε καθημερινά!

Polls

Δύο νέα polls περιμένουν την ψήφο σας αυτή την περίοδο στο PC Master site. Απαντήστε και αποδείξτε σε όλους πως η γνώμη σας μετράει!

GAMEWEB <<<

Και στο GameWeb, όμως, συνέβησαν πολλά το μήνα που μας πέρασε. Ας τα πάρουμε από την αρχή:

Ο Αγιος Βασιλης στο... Gameweb!

Καθώς τα Χριστούγεννα πλησιάζουν, το Gameweb φόρεσε για εσάς τα γιορτινά του! Ετσι, λοιπόν, μπορείτε να επιλέξετε 16 από τα καλύτερα Christmas desktop themes (περιλαμβάνουν screensaver, wallpaper, icons, sounds και cursors) για να διακοσμήσετε το desktop σας. Προσοχή: Είναι Extra-Εθιστικά!

Lord of the Rings

Για όλους εσάς που αγαπήσατε τα βιβλία και ανυπομονείτε να δείτε την ταινία και στο σινεμά, το GameWeb εξασφάλισε τον νέο browser, ακόμα ένα καινούριο trailer, screensavers αλλά και νέα wallpapers με τους αγαπημένους σας ήρωες.

Renegade Theme Pack

Περάσαμε πρόσφατα από το official site του C&C: Renegade και παίξαμε τα πέντε mini games της σελίδας για να μπορέσουμε να κατεβάσουμε το Official Renegade Theme Pack. Το προσφέρουμε, λοιπόν, στο GameWeb σαν χριστουγεννιάτικο... μποναμά προς όλους τους C&C fans, για να διακοσμήσετε το desktop σας!

Τι Σας... Περιμενει!

Ας ρίξουμε, όμως, μια γρήγορη ματιά σε όσα θα βρείτε τον ερχόμενο μήνα στα δύο sites μας (PC Master και GameWeb):

- Mini αφιέρωμα στο Shadow of Zorro με demo και screenshots
- Ολα τα trailers και πολλά screenshots από το Medal of Honor
- Deadly Dozen: Playable demo και screenshots
- Lord of the Rings: Οι εντυπώσεις μας από την πολυθρύλητη ταινία
- X-Files: Τι γίνεται στον 9ο κύκλο της δημοφιλέστατης σειράς
- Hot Date: Οσα θα θέλατε να ξέρετε για το νέο expansion των φοβερών Sims

Και, βέβαια, όπως πάντα, πολλές-πολλές εκπλήξεις!

Η θεματολογία του CD μας, αγαπητοί αναγνώστες, είναι για άλλη μία φορά πλούσια. Εκτός από τα demos παιχνιδιών που διατίθενται, δεν πρέπει να παραβλέψετε τα περιεχόμενα των extras, τα οποία είναι γεμάτα τόσο από νέα demos όσο και από αναφορές σε σπουδαία events. Φυσικά, στον τομέα των screenshots ξεχωρίζουν τα δείγματα από το οπτικά φοβερό Unreal 2 (δείτε μόνο πόσο εκπληκτικό είναι αυτό το Skaarj), ενώ δεν πρέπει να παραλείψετε και τη στήλη "Most Wanted", η οποία έχει πλέον πάρει τη μορφή PDF και βρίσκεται στο CD. Αυτόν το μήνα υπάρχει η ολοκληρωμένη λύση του Resident Evil 3.

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr



Demos

AQUANOX

Εταιρεία: *FISHTANK INTERACTIVE*
Απαιτήσεις: *Intel PIII ή AMD Athlon/Duron 400MHz, 16MB AGP2X Video Card, 128MB RAM*

Καλώς ήρθατε στον 27ο αιώνα και στο υποβρύχιο παιχνίδι δράσης Aquanox. Το σενάριο έχει ως εξής: Η Γη έχει καταστραφεί από πυρηνικούς πολέμους (τίγκα στην πρωτοτυπία δηλαδή) και ο επιζών πληθυσμός έχει μεταφερθεί κάτω από την επιφάνεια του νερού για να καταφέρει να επιβιώσει. Εκεί, οι επιζώντες πίστεψαν ότι, επιτέλους, θα βρουν την ηρεμία τους, αλλά μάλλον λογάριασαν χωρίς τον ξενοδόχο, το ρόλο του οποίου έχει αναλάβει στην περίπτωση αυτή η εταιρεία Entrox, η οποία έχει το μικρό ελάττωμα ότι θέλει να μονοπωλεί τις αγορές! Παράλληλα, τρομακτικά πλάσματα έχουν ελευθερωθεί από τις υποβρύχιες κρύπτες τους και κάνουν το βίο των αποίκων αβίωτο. Εσείς θα πρέπει να οδηγήσετε το τρομερό μαχητικό υποβρύχιό σας σε αυτό τον παράλογο υδάτινο κόσμο και να φέρετε εις πέρας τις πολυάριθμες αποστολές. Εν αναμονή του παιχνιδιού, μπορείτε να πάρετε μια γεμάτη playable "ρουφηξιά" από το χαρμάνι του Aquanox και να απολαύσετε μία γερή δόση υποβρύχιας δράσης. Το παιχνίδι είναι της εταιρείας Fishtank (ταιριαστό όνομα, μη μου πείτε). Αφού σκοτώσετε την ώρα σας με το demo του παιχνιδιού, ρίξτε και μια ματιά στο official site, στη διεύθυνση http://www.aquanox.de/index2.htm, για τα περαιτέρω...



COMANCHE 4

Εταιρεία: *NOVALOGIC*
Απαιτήσεις: *Intel PentiumI ή AMD Athlon/Duron 450MHz, 16MB AGP2X Video Card, 128MB RAM*

Ενα έχω να πω για τα ελικόπτερα: Μπορούν να αποφεύγουν τους ουρανοξύστες πολύ πιο εύκολα απ' ό,τι τα αεροπλάνα! Και αν αυτό το στοιχείο δεν είναι αρκετό για να σας πείσει για την ποιότητα του παιχνιδιού, τότε μάλλον θα πρέπει να σας γλυκάνω λίγο περισσότερο. Το Comanche είναι το νεότερο επιθετικό ελικόπτερο του

TRAILERS

- **MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2002:** Βίντεο από τη νέα έκδοση του κορυφαίου εξομοιωτή πτήσης της Microsoft.

SCREENSHOTS

- **UNREAL 2:** Κατέφθασαν ήδη τα πρώτα screenshots του Unreal 2! Απολαύστε τα στο CD του περιοδικού μας.
- **MORROWIND:** Οπως φαίνεται, το καινούριο RPG της σειράς Elder Scrolls θα είναι, από γραφικής τουλάχιστον άποψης, καλύτερο και με... διαφορά από τα προηγούμενα!
- **ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ KICK OFF:** Εικόνες από το παγκόσμιο πρωτάθλημα Kick Off.

SOLUTION

- **RESIDENT EVIL 3:** Η πλήρης λύση του Resident Evil 3 σε .PDF μορφή.

PATCHES

- **FLY 2:** Patches του γνωστού εξομοιωτή Fly 2.

UTILITIES

- **REALPLAYER 8:** Η τελευταία έκδοση του δημοφιλέστατου Realplayer.



αμερικανικού στρατού και η δημιουργός του παιχνιδιού, Novalogic, έχει εδώ και χρόνια αναλάβει τη μεταφορά του στις οθόνες των υπολογιστών. Από την εποχή του Comanche 1, η σειρά ήταν διάσημη για τα καταπληκτικά και ρεαλιστικά γραφικά της. Αισίως φτάσαμε και στο νούμερο 4, το οποίο είναι τέσσερις φορές καλύτερο απ' όλα τα προηγούμενα μαζί. Ο "εξομοιωτικός" συντάκτης μας Γιώργος Κάβουρας έχει ήδη εκστασιαστεί και περιμένει εναγωνίως τη full έκδοση! Αν θέλετε και εσείς να περάσετε λίγο χρόνο άψογης εξομοίωσης ελικοπτέρου, δεν έχετε παρά να εγκαταστήσετε το demo στο PC σας. Αφού παίξετε, μπορείτε να βρείτε περισσότερα για το παιχνίδι στη διεύθυνση http://www.novalogic.com /games/Comanche4/body_index.html.

FRANK HERBERT'S DUNE

Εταιρεία: *DREAMCATCHER*
Απαιτήσεις: *Pentium 400MHz, 64MB RAM, 16MB AGP2X Video Card*

Νέο action - adventure από την Dreamcatcher, βασισμένο στο πασίγνωστο Dune του Frank Herbert. Αυτή τη φορά το παιχνίδι μεταφέρεται με τη χλιδή της τελευταίας μίνι τηλεοπτικής μεταφοράς της νουβέλας και όχι βασισμένο στην πεσιμιστική και κατάμαυρη αίσθηση της cult ταινίας των '80s. Ετσι, θα δείτε δυναμικούς φωτισμούς και αρκετά εντυπωσιακές εμφανίσεις, ενώ δεν λείπουν και οι εξάρσεις "καφρίλας" με κύριους εκφραστές, φυσικά, τους Harkonens. Πάντως, το παιχνίδι έχει δουλευτεί πολύ και έχει τόσο εντυπωσιακά σκηνικά όσο και μοντέλα. Αρκεί να δείτε το μοντέλο του γιγάντιου σκουληκιού



και τα φανταστικά οπτικά εφέ που συνοδεύουν τις αναδύσεις και τις βυθίσεις του στο έδαφος. Θα πρέπει να πάρετε το ρόλο του ήρωα της νουβέλας, Paul Atreides (ελληνικότατο όνομα), και να περιπλανηθείτε στις μυθικές ερήμους ενός αφιλόξενου και επικίνδυνου κόσμου, με σκοπό να ανατρέψετε το καθεστώς εξουσίας και να οδηγήσετε τη φατρία σας στην επικράτηση. Εμείς το περιμένουμε με ανοιχτές αγκάλες, ωστόσο, εσείς ρίξτε μια ματιά στη σελίδα του παιχνιδιού που βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.dreamcatchergames.com/ games/dune/dune.html.

POOL OF RADIANCE RUINS OF MYTH DRANNOR

Εταιρεία: *UBI SOFT*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233MHz, 64MB RAM, 8x CD-ROM, 8MB Video card*

Το Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor της Stormfront Studios είναι η συνέχεια του πρώτου Pool of Radiance, το οποίο θεωρήθηκε ένα από τα κορυφαία computer RPGs όλων των εποχών. Το παιχνίδι είναι από τα πρώτα που βασίζονται στους νέους, τρίτης γενιάς, κανόνες του Dungeons & Dragons. Κατά την παραγωγή του παιχνιδιού, πολλά από τα στοιχεία του που βασίζονται σε αυτούς τους κανόνες, είχαν κρατηθεί μυστικά, αλλά πλέον όλα είναι μόλις μισό βήμα πριν από την αποκάλυψη! Φυσικά, δεν θα μπορούσαμε να σας αφήσουμε χωρίς το playable demo ενός από τα πιο πολυαναμενόμενα RPGs των τελευταίων χρόνων, έτσι δεν είναι; Τώρα, για να σας εκπλήξουμε με τις τρομερές γνώσεις μας, ακούστε αυτό: Το παιχνίδι υπήρξε και στον Commodore 64, πριν από πολλά, πολλά χρόνια! Οπως και να έχει, και για να ξεφύγουμε από τη νοσταλγία, το Pool Of Radiance είναι το νέο "διαμάντι" της UBI Soft, η οποία μας έχει καταπλήξει



με τη ραγδαία αύξηση της ποιότητας των παιχνιδιών της. Ενα κλασικό παιχνίδι περιπέτειας, που θα σας μεταφέρει στο μαγικό κόσμο των Dungeons & Dragons και θα σας βάλει να λύσετε ένα σωρό γρίφους και να περάσετε μύρια βάσανα για να το ολοκληρώσετε. Για περισσότερες πληροφορίες, μην παραλείψετε να επισκεφθείτε το official site του παιχνιδιού (http://www. poolofradiance. com).

EXTRAS

Πλούσια τα ελέη των extras αυτού του μήνα. Τείνει να γίνει παράδοση η μηνιαία αναφορά μας στην demo scene, ενώ η MP3 δισκοθήκη μας θα σας ταξιδέψει στους μαγικούς κόσμους της ηρωικής φαντασίας.

▸ **DEMO SCENE:** Τα καλύτερα demos από το μεγαλύτερο party της χρονιάς, την περίφημη Assembly 2001, καθώς και από άλλες εκδηλώσεις του χώρου των demo groups, θα βρείτε αυτόν το μήνα στο συνοδευτικό CD μας. Ελπίζουμε να σας διασκεδάσουν!

▸ **ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ KICK OFF:** Θα διαβάσατε ασφαλώς στο προηγούμενο τεύχος μας για τη μεγάλη επιτυχία του αναγνώστη μας Αλκη Πολυράκη, ο οποίος κατέκτησε το παγκόσμιο πρωτάθλημα Kick Off! Αυτόν το μήνα έχουμε για εσάς το βίντεο του τελικού. Περισσότερες λεπτομέρειες στη διεύθυνση http://www.ko-gathering.com/.

▸ **MP3 KINGDOM:** Κομμάτια από το soundtrack του Pool of Radiance και του Arcanum θα στολίσουν την... MP3-θήκη σας αυτόν το μήνα!

▸ **INDEPENDENT GAMES FESTIVAL:** Το Independent Games Festival διεξάγεται κάθε χρόνο και βραβεύει τα καλύτερα παιχνίδια από ανεξάρτητους δημιουργούς. Δείτε αυτόν το μήνα ορισμένες από τις συμμετοχές στο φετινό φεστιβάλ. Η homepage της εκδήλωσης βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.igf.com/.

Next generation

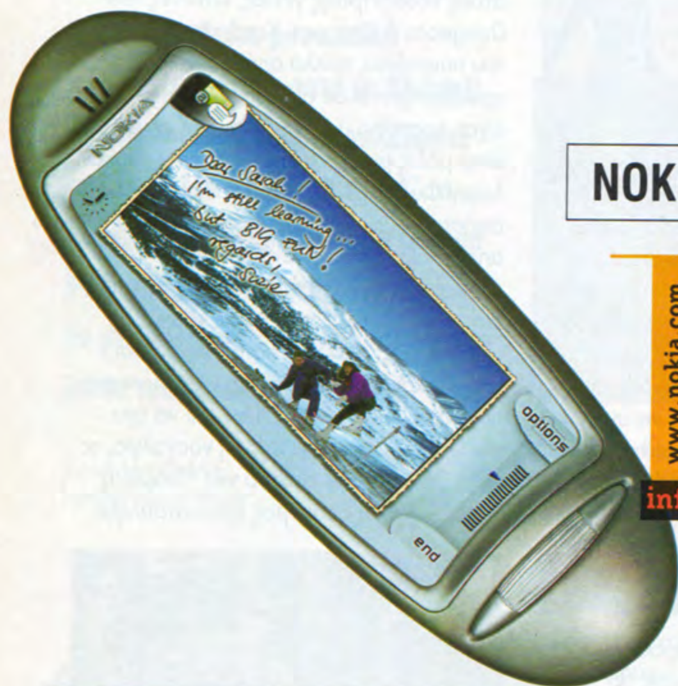
CYMOUSE

ΕΝΑ ΠΟΝΤΙΚΙ ΣΤΟ... ΚΕΦΑΛΙ ΣΑΣ

info http://maui-innovative.com/

Μία νέα συσκευή κατεύθυνσης, η οποία μάλιστα φοριέται στο κεφάλι, αξιώνει να "μεταφράζει" τις κινήσεις του κεφαλιού σας σε computer commands, που θα περιλαμβάνουν ακόμα και πολύπλοκες κινήσεις στα games. Το Cymouse είναι ένα ποντίκι που επικοινωνεί με το σύστημα μέσω ενός αισθητήρα infrared ο οποίος φοριέται στο κεφάλι του χρήστη! Η συσκευή διαθέτει 8 άξονες και μπορεί να χρησιμοποιηθεί παράλληλα με κάποιο joystick, με απλό ποντίκι ή με οποιαδήποτε άλλη USB συσκευή χειρισμού. Το Cymouse, σύμφωνα με την κατασκευάστρια εταιρεία, χρησιμοποιεί μαθηματικά vector, για να μεταφράζει τις κινήσεις σε εντολές, και επιτρέπει τη διαχείριση μέχρι και 12 κινήσεων. Διατίθεται ήδη στην αγορά της Αμερικής και της Ιαπωνίας, στοιχίζει 180 δολάρια και δεν αποκλείεται να φτάσει σύντομα και στις ευρωπαϊκές αγορές.





NOKIA 3G

ΦΟΡΗΤΟ ΠΟΛΥΜΗΧΑΝΗΜΑ Ή ΚΙΝΗΤΟ;

info www.nokia.com

Αλλαγή στον τομέα των κινητών τηλεφώνων; Πάλι; Μα τι άλλο θα δούμε αυτή τη φορά; Φυσικά, ο συνήθης ύποπτος (ή μάλλον συνήθης ύποπτη) είναι η Nokia! Αν και η εταιρεία δεν έχει καταλήξει ακόμα στην τελική ονομασία του προϊόντος, διαφημίζει έντονα τις νέες συσκευές της με την ονομασία 3G. Σύμφωνα με τη Nokia, οι νέες συσκευές θα αποτελέσουν πρότυπα για τις τεχνολογίες επικοινωνίας της επόμενης γενιάς. Σε αυτές μπορούν άνετα να περιλαμβάνονται κάμερα, βιντεοκάμερα, κομπιούτερ, stereo και ράδιο, χωρίς, φυσικά, να λείπει η βασική λειτουργία του κινητού τηλεφώνου. Τα πρώτα δείγματα των συσκευών είναι άψογα, τόσο από αισθητικής όσο και από λειτουργικής πλευράς.

HOME MIX MARK II

ΜΗΝ ΠΥΡΟΒΟΛΕΙΤΕ ΤΟΝ ΠΙΑΝΙΣΤΑ

info http://www.boysstuff.co.uk/

Καλέστε, παρακαλώ, τον DJ να βάλει δύο δισκάκια για να ανάψουν τα κέφια... Ιδού ένα χαριτωμένο φορητό deck, με χαμηλή τιμή και αξιοπρεπέστατη απόδοση. Στο πακέτο αναγράφεται "Progressive CD Mixing Unit", οπότε απευθύνεται σε ερασιτέχνες DJs, καθώς μπορεί άνετα να mix-άρει μουσική από CD "on the fly" που λέμε... Διαθέτει +/- 10% Pitch Control και Pitch Bend, Freeze Frame Cue sampling, ενσωματωμένο DJ Mixer, 45mm Cross-fader, ενσωματωμένο ενισχυτή (με ξεχωριστό χειρισμό) και πολλά άλλα. Τα ηχεία είναι 2x25W, ενώ διαθέτει και 4" Bass Drivers και 2" HF Drivers. Η συσκευή συνοδεύεται επίσης από ένα σετ ακουστικών και ένα μικρόφωνο για να κάνετε το πρόγραμμά σας και να δώσετε άλλη πνοή στο πάρτι σας.



Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΗΣ ΟΜΟΡΦΙΑΣ

SGH-A400

info http://www.samsung.com/

Και τώρα ένα προϊόν για κυρίες! Είναι καιρός, καλές μου φίλες, να αποκτήσετε ένα τηλέφωνο που θα σας δώσει τον αέρα που πάντα θέλατε να έχετε ως άτομα. Το SGH-A400 της Samsung έχει μικρό μέγεθος και κομψή αισθητική σχεδίαση, ενώ, φυσικά, διαθέτει και λειτουργίες Internet. Μπορείτε να διαλέξετε κάποιο από τα χαριτωμένα χρώματα και να το συνδυάσετε με το ντύσιμό σας. Οι κυρίες του DTP μας, προτιμούν, πάντως, το ρουμπινί, το οποίο άλλωστε ταιριάζει και με το χρώμα που παίρνουν τα πρόσωπά τους απ' τα νεύρα, όταν δεν τους πηγαίνω καλές φωτογραφίες!





LAY-Z-BOY "OASIS"

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΘΑ ΓΙΝΕΤΕ ΑΝΤΡΕΣ -Ρ

info http://www.boysstuff.co.uk/

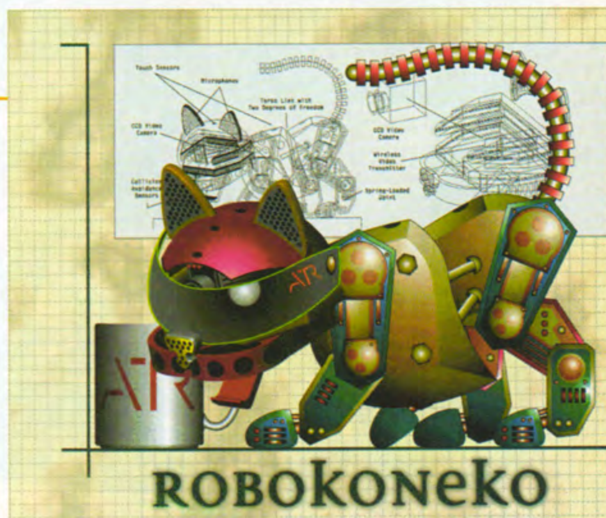
Αφήστε με να φανταστώ. Κάθεστε αναπαυτικά στην πολυθρόνα σας, έχετε απλώσει τα πόδια στο τραπεζάκι και παρακολουθείτε Champion's League! Το χέρι σας πιάνει το τενεκεδάκι της μπίρας και το φέρνει στο στόμα για μια δροσιστική γουλιά. Τρόμος! Το τενεκεδάκι είναι άδειο! Η φυσιολογική αντίδραση κάθε άντρα θα ήταν να φωνάξει: "Γυναίκα, πιάσε μια μπίρα". Τρόμος Νο 2! Δεν έχετε γυναίκα! Πρέπει να σηκωθείτε να πάρετε μόνος την μπίρα σας! Για να γλιτώσετε μια και καλή από το τραγικό μεν, καθημερινό δε σενάριο, δεν έχετε παρά να εξοπλισθείτε με μία "όαση". Η αναπαυτική αυτή πολυθρόνα διαθέτει ενσωματωμένο ψυγείο, που χωρά μέχρι και έξι τενεκεδάκια μπίρας ή αναψυκτικών! Ακόμα, διαθέτει μασάζ 10 εντάσεων, καλοριφέρ και τηλέφωνο! Με μια τέτοια πολυθρόνα, οι γυναίκες είναι πλέον άχρηστες!

ROBOKONEKO

ΜΙΑ ΓΑΤΑ ΜΕ... ΚΑΡΟΥΛΙΑ

info http://www.genobyte.com/

Θυμάστε το AIBO της Sony; Ξεχάστε το! Η βιονική γάτα θα είναι εδώ το 2003! Η κατασκευάστρια εταιρεία αξιώνει να δημιουργήσει ένα ρομπότ, του οποίου ο "εγκέφαλος" θα εξελίσσεται κανονικά (δηλαδή θα μπορεί να μαθαίνει), καθώς πρόκειται να χρησιμοποιηθούν δισεκατομμύρια τεχνητά νεύρα για τη σύνθεσή του! Ο εγκέφαλος θα είναι και το όργανο διαχείρισης της γάτας και θα μπορεί να ελέγχει ακόμα και τη συμπεριφορά της. Μεγάλο βάρος έχει δοθεί επίσης στα κινητά μέρη του ρομπότ, έτσι ώστε οι κινήσεις του να είναι φυσικές. Ελπίζω μόνο να αλλάξουν το σχεδιασμό και να την κάνουν λίγο πιο επιθετική...



"Πάει ο παλιός ο χρόνος, ας γιορτάσουμε παιδιά, πάν' και τα παλιά τα νέα, ήρθαν άλλα τρομερά!" Σε αυτό το σημείο, αγαπητοί αναγνώστες, θέλουμε να σας ευχαριστήσουμε για τη συμπαράστασή σας και για τις προμήθειες σε λαχανικά (κυρίως σε τομάτες) που μας πετάξατε, για να τιμήσετε το στιχουργικό ταλέντο μας. Καλή χρονιά και καλή μας όρεξη (μπερπ).

Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Οδυσσέας Κουράφαλος
darklord@compupress.gr
Βαγγέλης Αλευρίτης
vaggelis@compupress.gr

Η αποκάλυψη του Ginger

Πρόσφατα παρουσιάστηκε, κατόπιν πολλών εικασιών, το Ginger, η μυστηριώδης συσκευή που κανείς δεν ήξερε τι ακριβώς είναι και ποια θα είναι η λειτουργία της. Ενα μοναδικό κόλπο του marketing, το Ginger, γνωστό και ως IT, είναι δημιούργημα του Dean Kamen έπειτα από πολλά έτη ερευνών. Η ιστορία που κρύβεται πίσω από το Ginger είναι ολίγον εντυπωσιακή: Τον προηγούμενο Ιανουάριο ένα βιβλίο με την πρόταση του Dean Kamen σχετικά με το IT διέρρευσε στο site "Inside.com" και από τότε έγινε... πανικός! "Μην είναι πύραυλος, μην είναι συσκευή αντιβαρύτητας;" αναρωτιούνταν άνθρωποι ανά την υφήλιο. Τελικά, τα πάντα έγιναν ορατά ταυτόχρονα με το επίσημο όνομα του Ginger: Segway. Τι είναι; Μα, ένα... πατίνι! Ναι, ξέρω, δεν φαίνεται τόσο εντυπωσιακό. Αυτός είναι και ο λόγος που ο ίδιος ο Dean Kamen δηλώνει: "Δεν θα σας διακτινίσει στον πλανήτη Αρη ούτε μετατρέπει το μόλυβδο σε χρυσό... Τι να κάνουμε, κάντε μου μήνυση!". Η παρατήρηση, όμως, του Segway φανερώνει πως δεν πρόκειται απλώς για ένα πατίνι.

Το Segway είναι μία μηχανοκίνητη συσκευή, που δεν βασίζεται ολοκληρωτικά στη μηχανή της για να κινείται. Ο επιβάτης της την οδηγεί όρθιος, ορίζοντας με την κλίση του σώματός του την κατεύθυνση και την ταχύτητά της. Αν, λοιπόν, θέλει να επιταχύνει προς τα εμπρός, φτάνει να γείρει το σώμα του προς αυτή την κατεύθυνση, ενώ μία κλίση του σώματος προς τα αριστερά και μία μικρή κίνηση του καρπού αρκεί για άμεση στροφή. Και όμως, τα πράγματα γίνονται ακόμη ευκολότερα: Λόγω της έξυπνης κατανομής του βάρους, το Segway δεν αφήνει τον αναβάτη να πέσει, άσχετα με την κίνηση που αυτός θα κάνει. Ταυτόχρονα, σαν να μην έφταναν αυτά, για να... πωρωθούμε, το Segway δουλεύει με... ηλεκτρισμό (ναι, ναι, καλά διαβάσατε!) και θέλει απλώς μία φόρτιση για να μπορεί να "κουβαλά" τον αναβάτη του χωρίς πρόβλημα για όλη την υπόλοιπη μέρα! Η μέγιστη ταχύτητά του είναι περίπου 25 χιλιόμετρα ανά ώρα, όχι μικρή ταχύτητα, αφού μιλάμε για έναν... όρθιο άνθρωπο και όχι για μία μηχανή ή ένα αυτοκίνητο! Το Segway είναι ιδανικό για μετακίνηση σε διαφορετικές επιφάνειες - θα λέγαμε πως εκτός από τους δρόμους και τα πεζοδρόμια είναι συμβατό και με... σπιτικά χαλιά, μοκέτες, φλοκάτες, ενώ κάτι ακούγεται και για σκάλες - αλλά εγώ δεν θα το δοκίμαζα! Μέχρι να το δούμε, βέβαια, στη χώρα μας ελπίζουμε να έχει μειωθεί η τιμή, η οποία μέχρι τον επόμενο χρόνο θα ξεπερνά τα $3.000. Ως τότε, ας βολευτούμε με το... απλό πατίνι.



DivX CoDec 4.11

Δεν ξέρω κατά πόσο γνωρίζετε τι είναι το DivX, ωστόσο θα έχετε ακούσει πως μαζί με το Xbox αποτελούν τα δύο πιο συζητημένα ονόματα της εποχής μας. Βέβαια, η σχέση μεταξύ τους είναι πρακτικώς ανύπαρκτη, αφού το μεν Xbox είναι παιχνιδομηχανή, ενώ το DivX αλγόριθμος συμπίεσης βίντεο (σαν να συγκρίνουμε ένα κεσέ γιαούρτι με μία μπαταρία λιθίου, δηλαδή!). Πρόσφατα, λοιπόν, κυκλοφόρησε η νέα έκδοση (4.11) του αλγόριθμου DivX, την οποία όλοι όσοι ασχολείστε με το... χόμπι της συμπίεσης βίντεο μπορείτε να βρείτε στο επίσημο site του, δηλαδή το www.divx.com. Βέβαια, για να μπορέσετε να μετατρέψετε ένα ήδη υπάρχον βίντεο στο νέο αυτό format, θα πρέπει να έχετε και το κατάλληλο software. Βλέπετε, ο αλγόριθμος DivX είναι ένας CoDec, ένας "κωδικοποιητής - αποκωδικοποιητής" δηλαδή, ο οποίος δεν λειτουργεί μόνος του. Το σύστημά σας έχει ήδη ένα σωρό τέτοιους αποκωδικοποιητές, με τους οποίους μπορεί να παίζει αρχεία βίντεο διαφορετικών τύπων μέσα από τον Media Player, ή καθιστούν δυνατή την αναπαραγωγή αρχείων MP3. Προμηθευτείτε, λοιπόν, τόσο τον αλγόριθμο όσο και ένα καλό πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο (όπως το πολύ καλό Virtualdub που είχαμε παρουσιάσει σε παλαιότερο τεύχος) και καλές συμπιέσεις!



Αγώνες με... πλεούμενα;

Ο τίτλος μάς παραπέμπει σε άλλες καταστάσεις, αφού το πρώτο που μας έρχεται στο μυαλό είναι ο κυρ Μήτσος με τον κυρ Μπάμπη να διαγωνίζονται με τις ψαρότρατές τους στα καταγάλανα νερά του Αιγαίου. Οχι, όμως, όχι, οι βάρκες, οι τράτες, τα καΐκια και οι πάπιες (;!) δεν είναι τα μόνα που επιπλέουν. Υπάρχουν και τα hovercrafts *(για να γλιτώσω το τομάρι μου, ο Κουράφαλος τα έγραψε αυτά! - Χ.Κ.)!*

Σε μία παραλλαγή του γνωστού και αγαπημένου Wipeout, λοιπόν, δουλεύει η ουκρανική εταιρεία GSC Game World, η οποία μας έχει δώσει και τα πολύ καλά Cossacks: European Wars και Codename: Outbreak. Το "Hoverace", όπως είναι ο τίτλος του παιχνιδιού, τοποθετεί τον παίκτη πίσω από το τιμόνι (αλήθεια, έχουν τιμόνι τα hovercrafts;) ενός υπερμοντέρνου μαχητικού οχήματος κάπου στο κοντινό μέλλον. Το παιχνίδι, προς το παρόν, φαίνεται πως θα χαρακτηρίζεται από πολύ υψηλές ταχύτητες και καλό gameplay, ενώ το μόνο για το οποίο μπορούμε να σας εγγυηθούμε (αφού ακόμη δεν το έχουμε δει) είναι πως θα διαθέτει εκπληκτικά γραφικά, όπως φαίνεται από τα screenshots που παρατίθενται στο site. Βέβαια, αν και οι εικόνες φαίνονται εντυπωσιακές, αυτό που θα πρέπει να περιμένουμε να δούμε είναι αν θα μπορεί το παιχνίδι να παρουσιάσει τέτοια γραφικά και σε ένα "φυσιολογικό" μηχάνημα. Βλέπετε, δεν είναι λίγες οι φορές που αρχικά τα screenshots ενός παιχνιδιού προϊδέαζαν το χρήστη για κάτι εκπληκτικό, αλλά, τελικά, αποδεικνυόταν πως είχαν παρθεί από το αντίστοιχο ενός... Pentium 8 με GeForce 5. Πάντως, η αλήθεια είναι πως έχω παρατηρήσει μία μικρή τάση στην αγορά

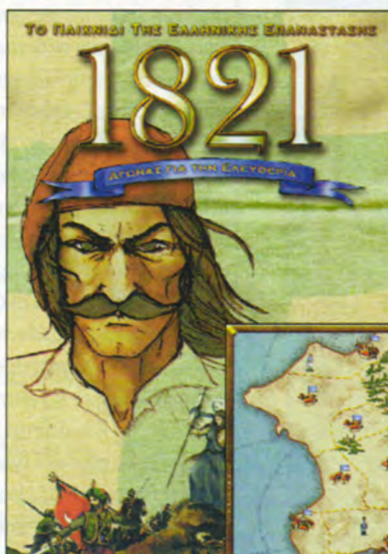


για τη δημιουργία παιχνιδιών αγώνων ταχύτητας, που όμως δεν θα βασίζονται σε αυτοκίνητα ή μηχανές. Η αλήθεια είναι πως είχαμε... μπουχτίσει να βλέπουμε όμοιες παραλλαγές του ίδιου θέματος και μάλλον έφτασε ο καιρός να δούμε κάτι διαφορετικό.

Ως υποσημείωση, να σας θυμίσω πως ήδη κυκλοφορεί από τη Wanadoo ένα "διαφορετικό" racing game, όπου ο παίκτης χειρίζεται jetski. Αν, πάντως, επιθυμείτε να λάβετε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το "Hoverace", δεν έχετε παρά να επισκεφτείτε την επίσημη σελίδα του, http://www.gsc-game.com/english/hoverace/.

Επανάσταση τότε

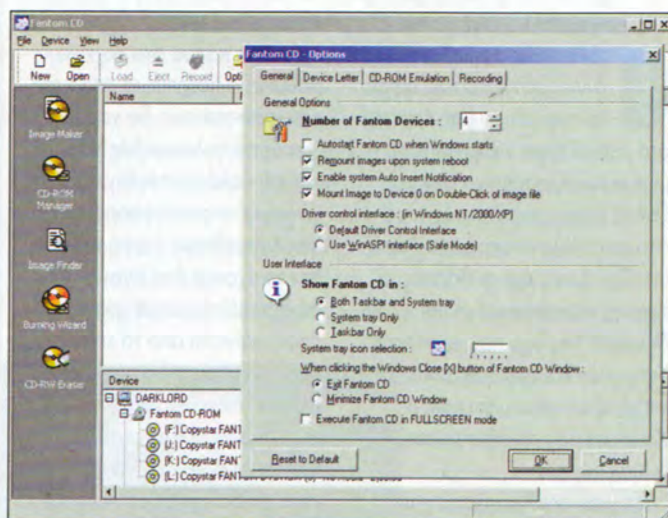
Κυκλοφόρησε το πρώτο αμιγώς ελληνικό παιχνίδι, με σενάριο βγαλμένο από την ιστορία της επανάστασης του 1821. Το 1821: Αγώνας για την Ελευθερία είναι το μόνο παιχνίδι στον κόσμο που ασχολείται με τον αγώνα της ελληνικής φυλής ενάντια στον τουρκικό ζυγό. Βεβαίως, θα ακολουθήσει μία πλήρης παρουσίαση του παιχνιδιού σε επόμενο τεύχος μας, ωστόσο δεν θα μπορούσαμε να σας αφήσουμε με απορίες. Ετσι, σας αποκαλύπτουμε ότι το παιχνίδι είναι στρατηγικής, χωρίς στοιχεία action, και έχει "χτιστεί" βάσει όλων των οικονομικών, πολιτισμικών και στρατιωτικών προϋποθέσεων της εποχής. Είναι ιστορικά ακριβές, καθώς παρουσιάζονται όλοι οι σημαντικοί Ελληνες και Τούρκοι οπλαρχηγοί και ναύαρχοι, μεταφέροντας μαζί τους ξεχωριστές προσωπικότητες, οι οποίες επηρεάζουν τους τρόπους παιχνιδιού καθώς και τις εξελίξεις των σεναρίων. Ως παίκτες θα πρέπει να διαχειριστείτε μία πολύπλοκη αντάρτικη μηχανή, η οποία, εκτός από την εγχώρια οικονομία, διαθέτει και αρκετούς οικονομικούς συμμάχους στις τάξεις των φιλελλήνων Ευρωπαίων. Στον επιχειρησιακό τομέα, εκτός από τους αντάρτικους λόχους, θα πρέπει να αναλάβετε τη διοίκηση του συμμαχικού στόλου, αλλά και των Ελλήνων σαμποτέρ (ευρύτερα γνωστοί και ως μπουρλοτιέρηδες), και ταυτόχρονα να υιοθετήσετε τη γνωστή ελληνική νοοτροπία του αλληλοφαγωμού (αυτός άλλωστε έστειλε και τον Κολοκοτρώνη στη φυλακή). Ολα αυτά μοιάζουν πολύ ενδιαφέροντα. Εμείς δεν μπορούμε παρά να χαιρετίσουμε αυτή την ιδιαίτερης αξίας κίνηση. Περισσότερος κλεφτοπόλεμος προσεχώς στις σελίδες του περιοδικού μας.





FantomCD; Τι είναι πάλι αυτό;

Ισως έχετε ακούσει για τα Daemon Tools, ένα μικρό και βολικό προγραμματάκι, το οποίο επιτρέπει στον υπολογιστή μας να "φορτώνει" Image Files σαν να ήταν κανονικά δισκάκια. Οχι, όχι Χαρίλαε, όχι στο κανονικό CD-ROM μας. Τα Daemon Tools εγκαθιστούν στο σύστημα ένα αρχείο που "πείθει" τον υπολογιστή πως έχει μία (ή και περισσότερες, μια και το 'φερε η κουβέντα!) επιπλέον συσκευή ανάγνωσης CD-ROMs, η οποία, όμως, όπως θα καταλάβατε, δεν υπάρχει. Σε αυτές μπορούμε να "βάλουμε" ένα Image File που έχει δημιουργηθεί από ένα πρόγραμμα εγγραφής και να το χρησιμοποιήσουμε ως κανονικό CD-ROM. Το ίδιο ακριβώς, λοιπόν, μπορεί να κάνει και το Fantom CD, μάλιστα προσθέτει σε αυτή τη δυνατότητα διαχείρισης Image Files και τις δυνατότητες δημιουργίας αλλά και εγγραφής των Image Files σε κανονικά CDs! Παράλληλα, το Fantom CD (γκουχ - γκουχ) παρέχει τη δυνατότητα "παράκαμψης" και εγγραφής ορισμένων προστατευμένων CDs. Τώρα, "αυτό δεν είναι παράνομο;" θα με ρωτήσετε. Ναι, είναι, αλλά μην ξεχνάτε πως σε ορισμένες χώρες δεν υπάρχει νόμος ο οποίος να απαγορεύει τη δημιουργία προσωπικών αντιγράφων. Παράλληλα, πολλές φορές είναι επιτρεπτό από μία εταιρεία να δημιουργήσει ο χρήστης ένα προσωπικό αντίγραφο, για λόγους ασφαλείας, ενός CD που έχει αγοράσει. Βέβαια, γιατί να κλειδώσει κανείς ένα CD του οποίου επιτρέπει την αντιγραφή; Τέλος πάντων, η χρησιμότητα του Fantom CD παραμένει: Μπορεί να διαχειρίζεται τα Image Files σαν να ήταν πραγματικά CDs. Αυτό επιτρέπει, για παράδειγμα, σε έναν κάτοχο laptop να έχει αποθηκευμένα στο δίσκο του, με τη μορφή Image Files, 4-5 CDs παιχνιδιών και να μη χρειάζεται να κουβαλάει τα δισκάκια μαζί του. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει πως και οι χρήστες των desktop PCs δεν ωφελούνται από το Fantom CD: Σκεφτείτε να παίζετε το Baldur's Gate ή ακόμη και το παλαιότερο Black Dahlia (8 CDs, παρακαλώ!) χωρίς να χρειάζεται να αλλάξετε ούτε ένα δισκάκι! Τώρα, βέβαια, το αν κάποιος θα αφιερώσει 4-5GB από το δίσκο του γι' αυτή τη δουλειά είναι άλλο θέμα! Για περισσότερες πληροφορίες, πάντως, κάνετε μία επίσκεψη στη διεύθυνση http://fantomcd.copystar.com.tw. Αν αποφασίσετε να δοκιμάσετε το πρόγραμμα, σας προειδοποιούμε πως, αν και η έκδοση που κυκλοφορεί είναι δοκιμαστική, δεν παρουσίασε κάποιους εμφανείς περιορισμούς.



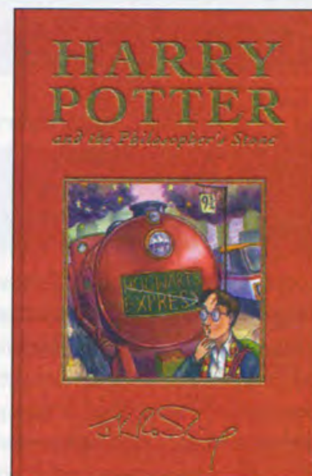
Top ten

Αποτελέσματα αναγνωστών

#	Τίτλος	Εταιρεία	Είδος
1.	ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND	LucasArts	Adventure
2.	BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN	BioWare	RPG
3.	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS EXPANSION	Microsoft	Strategy
4.	DIABLO 2	Blizzard Entertainment	RPG
5.	CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	EIDOS Interactive	Strategy
6.	GRAND PRIX 3	Microprose	Simulation
7.	THE LONGEST JOURNEY	Funcom	Adventure
8.	FIFA 2001	EA Sports	Simulation
9.	HALF-LIFE	Sierra Studios	Action
10.	THE SIMS	Maxis	Strategy

Επισημαίνεται πως τα προαναφερθέντα αποτελέσματα αποτελούν τις επιλογές των gamers που επισκέπτονται το site www.gameweb.gr. Ψηφίστε κι εσείς το αγαπημένο σας παιχνίδι στο GameWeb!

Η κούκλα του Σατανά;

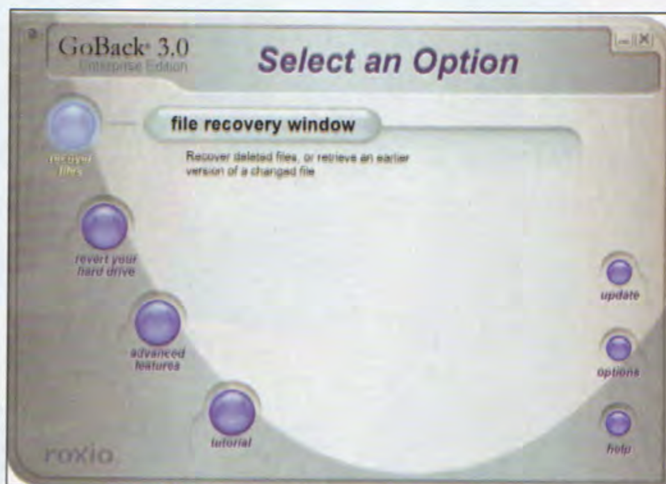


Οσοι από εσάς σιχαίνεστε να παρακολουθείτε τις ειδήσεις στην τηλεόραση, ίσως να έχετε ακούσει ή διαβάσει κάπου την περίπτωση πολλών συντηρητικών χριστιανών -ειδικά σε "εκείνη" τη χώρα- οι οποίοι έχουν ξεσηκωθεί εναντίον του Harry Potter, των βιβλίων και της πρόσφατης ταινίας του. Υποστηρίζουν πως όλη η ιδέα γύρω από τον δημοφιλή ήρωα είναι άλλο ένα ακόμα σχέδιο για να μυηθούν τα αθώα παιδιά αυτού του κόσμου στον αποκρυφισμό, στις τελετές μαύρης μαγείας και, φυσικά, στο σατανισμό! Αν πάτε στο www.google.com και δώσετε στο διάλογο αναζήτησης τις λέξεις "Harry Potter Satan", θα βρεθείτε αντιμέτωποι με χιλιάδες σελίδες από "σταυροφόρους υπέρ πίστεως και πατρίδος". Δεν θέλω να κάνω κανένα σχόλιο, αλλά, μα το Δία, αυτό δεν πρέπει να περάσει έτσι! Γιούχα σε αυτούς που μας σπρώχνουν σε έναν νέο Μεσαίωνα, σύντροφοι κομπιουτεράδες! Γιούχα και τομάτες!

Roxio GoBack 3

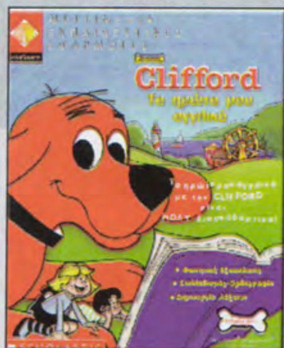
Πόσες φορές δεν έχει τύχει να σβήσουμε ένα αρχείο από το δίσκο μας και λίγα μόλις λεπτά μετά να συνειδητοποιήσουμε πως το χρειαζόμαστε; Καμία; Χμμμ... Πόσες φορές γράψαμε ένα CD με όλα τα MP3 που είχαμε ετοιμάσει, μόνο και μόνο για να ανακαλύψουμε πως το αγαπημένο μας κομμάτι ήταν το μόνο που δεν διαβαζόταν από το δισκάκι; Επίσης, καμία; Μάλιστα. Τώρα θα σας πετύχω, όμως. Πόσες φορές σάς έχει "κρασάρει" ο υπολογιστής προκαλώντας προβλήματα στο σύστημα; Αχά! Βλέπω πως όλο και περισσότεροι σηκώνουν τα χέρια! Το GoBack, λοιπόν, της Roxio είναι το... γιατρικό γι' αυτές τις περιπτώσεις!

Το GoBack "μπαίνει" ανάμεσα σε εμάς και στο δίσκο μας και παρατηρεί όλες τις εγγραφές και... μετεγγραφές (μετακινήσεις ντε!) αρχείων που γίνονται σε αυτόν. Αν, τώρα, συμβεί το απρόοπτο και για κάποιον λόγο αρχεία εξαφανιστούν ή καταστραφούν, το GoBack μάς δίνει τη δυνατότητα ανάκτησής τους. "Μα, πώς;", φωνάζει ο Χαρίλαος στο βάθος. Θα σας πω αμέσως. Το GoBack της Roxio είναι ουσιαστικά ένα πρόγραμμα backup, που όμως δεν απαιτεί από το χρήστη ενεργοποίηση ή συνεχείς ρυθμίσεις. Οταν εγκατασταθεί, ρωτά το χρήστη σε ποιον δίσκο θα κρατά τα backups του και πόσο χώρο του επιτρέπεται να καταλάβει και από εκεί και πέρα παρατηρεί το δίσκο συνεχώς για τυχόν αλλαγές και "κρατά σημειώσεις", οι οποίες ονομάζονται checkpoints. Οταν, τώρα, θέλουμε να επαναφέρουμε τον υπολογιστή μας σε ένα προηγούμενο στάδιό του ή να ανακτήσουμε κάποια αρχεία, αρκεί η επιλογή του κατάλληλου checkpoint και... είμαστε Ο.Κ. Η νέα έκδοση του προγράμματος χαρακτηρίζεται από αυξημένη σταθερότητα και εμπλουτισμό των ήδη υπαρχουσών επιλογών, ενώ υποστηρίζονται πια και τα συστήματα της Microsoft, που βασίζονται στο νέο πυρήνα των NT (βλ. Windows 2000/XP). Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επισκεφτείτε το επίσημο site της εταιρείας στη διεύθυνση www.roxio.com. Εντάξει, Χαρίλαε;



Τα γενέθλια του Clifford

Η Inte*learn (και όχι Intel Earn - αυτή είναι άλλη εταιρεία) με μεγάλη χαρά σάς παρουσιάζει δύο νέα εκπαιδευτικά CD-ROMs με ήρωα τον Clifford! Ο μεγάλος κόκκινος σκύλος (μα, καλά, ινδιάνος είναι;), γνωστός ήδη στους μικρούς μας φίλους από την ομώνυμη σειρά κινούμενων σχεδίων και βιβλίων, έρχεται τώρα να τους παρασύρει σε καινούρια μπερδέματα αλλά και να τους εκπαιδεύσει!



Το πρόγραμμα "Clifford Πάρτι Γενεθλίων" θα προσκαλέσει τους μικρούς μας φίλους, ηλικίας 4 - 6 ετών, να συμμετέχουν στις προετοιμασίες για τα γενέθλια του Clifford. Μέσα από 18 διασκεδαστικές δραστηριότητες, τα παιδιά εξασκούν βασικές νοητικές δεξιότητες και αναπτύσσουν τη λογική σκέψη και τη φαντασία τους. Ο τίτλος "Clifford Τα πρώτα μου αγγλικά" θα μυήσει τα παιδιά από 4-8 ετών στις πρώτες έννοιες της αγγλικής γλώσσας. Παραδίδοντας περισσότερα από 100 μίνι μαθήματα ανάγνωσης και μέσα από έξυπνες δοκιμασίες, ο Clifford βοηθά τους μικρούς μας φίλους να εξοικειωθούν με το λεξιλόγιο, την προφορά και την ορθογραφία της αγγλικής γλώσσας. Εγώ, πάντως, θα το κάνω δώρο στους συντάκτες του περιοδικού.

SOLTEK SL-75DRV2

Το κορυφαίο, σύμφωνα με τις μετρήσεις πολλών γνωστών hardware sites, SL-75DRV2 της Soltek διατίθεται ήδη στη χώρα μας μέσω της Elnet. Το SL-75DRV2 βασίζεται στο ολοκληρωμένο VIA KT266A και προορίζεται για επεξεργαστές της AMD με interface socket-462 επεξεργαστές, υποστηρίζοντας, φυσικά, και τους Athlon XP. Η motherboard προσφέρει αυξημένες επιδόσεις σε ό,τι αφορά τα γραφικά και τη γενική λειτουργία του συστήματος, υποστηρίζοντας μνήμες DDR SDRAM ταχύτητας 266 και 200MHz. Σε θέματα επεκτασιμότητας, το SL-75DRV2 διαθέτει 5 PCI slots, 1 AGP Pro/4x και 1 CNR slot. Οπως όλες οι motherboards της Soltek έτσι και αυτή ξεχωρίζει για τον εξοπλισμό και την ισχύ της σε οριακές λειτουργίες, δίνοντας πολλές προοπτικές για extreme tweaking στον ενθουσιώδη χρήστη. Σε ό,τι αφορά την ασφάλεια, διαθέτει τις τεχνολογίες RedStorm Overcloacking και Anti-Burning Shield. Η motherboard κυκλοφορεί ήδη και θα περάσει από εκτενή και εξαντλητικά τεστ σε επόμενο τεύχος μας. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επικοινωνήσετε με την Elnet στο τηλέφωνο 9961669 ή στην ηλεκτρονική ταχυδρομική διεύθυνση elnet@otenet.gr.



Αυτές τις γιορτές, θα είστε πιό ευτυχισμένοι!

LEXUS®

INTEL P4 1,7GHz

- RAM 256MB
- VGA 32MB+TV OUT
- HDD 40GB
- DVD 16X
- MODEM 56K
- ΗΧΕΙΑ
- ΟΘΟΝΗ 17"
- WINDOWS MILLENIUM ΕΛΛΗΝΙΚΑ
- ΣΥΝΔΕΣΗ INTERNET ΜΕ HOL





Intel, Intel Inside-Logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation in the United States and other countries

Με κάθε αγορά υπολογιστή LEXUS P4 1,7 GHz μόνο με

12.900 δρχ. (37,86€) **το μήνα ΑΤΟΚΑ**

παίρνετε μαζί ένα σετ περιφερειακά ή ένα Playstation 2

Περιφερειακά

- Εκτυπωτής HP DeskJet 845c
- Scanner HP ScanJet 2200c
- CD-RW 24x10x40



ή





Η τιμή της δόσης περιλαμβάνει ΦΠΑ 18% και έχει υπολογιστεί για εξόφληση σε 48 μήνες με χρήση πιστωτικής κάρτας ΓΕΝΙΚΗ VISA
Η τιμή μετρητοίς χωρίς ΦΠΑ 18% είναι 524.745 δρχ. ή 1.540 € Η DIONIC A.E. διατηρεί το δικαίωμα αλλαγής τιμής χωρίς άλλη προειδοποίηση και δεν φέρει ευθύνη για τυχόν τυπογραφικά λάθη. Όλα τα λογότυπα που εμφανίζονται ανήκουν στους δικαιούχους.

dionic
THE FUTURE OF TECHNOLOGY

ΟΜΙΛΟΣ ΕΤΑΙΡΕΙΩΝ ΝΤΙΟΝΙΚ

ΑΘΗΝΑ: Αριστοτέλους 95, Αχαρναί
Τηλ. 01.2445.310, Fax 01.2445.320

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Τηλ. 031.694.233

ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΟ ΔΙΚΤΥΟ ΣΥΝΕΡΓΑΤΩΝ

ΑΛΥΣΙΔΕΣ: ACTION STORES 3301485, ΜΠΕΝΡΟΥΜΠΗ NET 0800-300500, OFFICE DEPOT 2400629 **ΑΘΗΝΑ:** ACTION STORES 3301485, CRYSTAL COMPUTERS-ΜΗΤΣΟΥ 8219974, SOFTWARE CENTER 5233837, FUTURE SYSTEMS 3300036, IKKI ELECTRONICS 8811155, INFOWORLD 8210712, SELECTICA GROUP 3614490, **ΑΓΙΑ ΒΑΡΒΑΡΑ** INTERFACE 5699480, **ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ** EX-LYSIS 2613056, **ΑΜΦΙΑΛΗ** ESCAPELAND 4310785, **ΓΑΛΑΤΣΙ** INFOWORLD 2138228, **ΓΛΥΦΑΔΑ** GAMES CLUB 9604755, **ΓΚΥΖΗ** GAMESTORY 6401589, **ΔΑΣΟΣ ΧΑΪΔΑΡΙΟΥ** COMPUTERS PARK 5324241, **ΔΑΦΝΗ** NT COMMUNICATIONS 9768801, **ΙΛΙΟΝ** PLAYLAND 2631995, **ΚΑΛΛΙΘΕΑ** MEDIA STORE 9560789, **ΚΑΛΟΓΡΕΖΑ** GAMESNET 2791618, **ΚΑΜΑΤΕΡΟ** CONSOLE MANIA CLUB 2320850, EASYSOFT 2383335, **ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ** ΦΑΣΑΚΗΣ ΑΝΔΡΕΑΣ 4003878, **ΚΗΦΙΣΙΑ** ARENA GAMES 8082732, **ΚΥΨΕΛΗ** PTCOMPUTERS 8676576, **ΛΙΟΣΙΑ** ΚΥΚΛΩΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ 2484064, **ΜΑΡΟΥΣΙ** INFOCITY 6109314, VASVAR 6148290, **ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ** CONSOLE CLUB 9313213, **ΝΕΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟ** SETUP COMPUTERS 2850226, ΟΜΙΛΟΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ ΚΟΥΤΣΑΚΗΣ 2817420, **ΝΙΚΑΙΑ** 5000 VOLT 4924568, DIGICOM 4914350, ΚΑΡΑΪΣΚΑΚΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ 4915933, **ΠΑΤΗΣΙΑ** MAD STORE 2230810, MICROCOSM 8547771, POWER GAMES 8665165, **ΠΕΡΙΣΣΟΣ** ACTION GAMES 2770912, **ΠΕΙΡΑΙΑΣ** ACTION STORES 4102679, **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ** ACTION STORES 5765007, BONUS NET 5748126, INFOVISION 2 ΚΡΕΜΕΖΗΣ 5763929, POWER GAMES 5775098, **ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ** POWER GAMES 5059896, **ΧΑΪΔΑΡΙ** COMPULAND 5326144, DIGINET-ΜΙΧΑΛΗΣ ΤΕΡΖΑΚΗΣ 5326163, INFOVISION ΜΠΑΣΟΓΙΑΝΝΗΣ 5325033, **ΧΑΛΑΝΔΡΙ** GAMESURFING 6891359 **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΚΕΝΤΡΟ** APEX 031-233718, ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ ΠΡΑΞΙΣ 031-226514, MEGABYTE COMPUTER 031-256473, MICRO 031-960250, OFFICE DEPOT 031-306067, **ΚΑΛΑΜΑΡΙΑ** COMPUTER POINT 031-402572, **ΤΟΥΜΠΑ** EXTRANET 031-916700, **ΣΥΚΙΕΣ** PANDEMONIUM 031-634377, **ΧΑΡΙΛΑΟΥ** ΤΣΙΓΑΡΙΔΑΣ ΣΠΥΡΟΣ 031-324597, **ΦΛΕΜΙΝΓΚ** TOP SERVICE-ΘΡΑΣΚΙΑΣ Γ. 031-867660 **ΥΠΟΛ. ΕΛΛΑΔΑ: ΑΓΡΙΝΙΟ** CONTRACT 0641-48910, **ΑΛΕΞ/ΠΟΛΗ** FUTURELAND 0551-80727, **ΑΡΤΕΜΙΔΑ ΑΤΤΙΚΗΣ** PANDEMONIUM 0294-81390, **ΒΕΡΟΙΑ** ΑΘΑΝΑΣΙΑΔΗΣ 0331-25188, OFFICE DEPOT 0331-20870, **ΒΟΛΟΣ** ACTION STORES 0421-26463, ΖΕΥΞΗ 0421-47838, OFFICE DEPOT 0421-52000, ΣΑΡΡΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ 0421-39889, **ΔΙΔΥΜΟΤΕΙΧΟ** ΦΟΥΤΣΙΤΖΗ ΒΑΪΤΣΑ 0553-24537, **ΔΡΑΜΑ** TECHNOSTORE 0521-57222, **ΕΛΑΣΣΟΝΑ** ΜΠΑΜΠΖΕΛΗΣ 0493-25230, **ΗΡΑΚΛΕΙΟ** OFFICE DEPOT 081-250950, WEB LINE 081-361400, **ΘΗΒΑ** FUTURE SYSTEMS 0262-80656, **ΙΩΑΝΝΙΝΑ** OFFICE DEPOT 0651-64412, **ΚΑΒΑΛΑ** DATAWAY 051-600090, POWERSOFT 051-839457, **ΚΑΛΑΜΠΑΚΑ** ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΥΞΙΔΑ 0432-75235, **ΚΑΡΔΙΤΣΑ** COMPULAND 0441-75750, **ΚΑΤΕΡΙΝΗ** ΤΕΧΝΟΛΥΣΕΙΣ 0351-76880, **ΚΕΡΚΥΡΑ** HIGHTECH PRODUCTS 0661-38510, **ΚΕΦΑΛΛΟΝΙΑ** ΚΟΜΗΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ 0671-24261, **ΚΟΖΑΝΗ** DATABANK 0461-28888, **ΚΟΜΟΤΗΝΗ** NETCOMM 0531-81022, **ΚΩΣ** KOSINFO 0242-26472, **ΛΑΜΙΑ** ΓΡΑΜΜΗ.COM 0231-67730, ΚΟΚΚΩΝΗΣ ΜΑΞΙΜΟΣ 0231-51222, MICROLAND 0231-53000, **ΛΑΡΙΣΑ** OFFICE DEPOT 041-622420, ΧΑΤΖΗΓΕΩΡΓΙΟΥ 041-257341, **ΛΑΣΙΘΙ** GAMELAND 0842-89160, **ΛΗΜΝΟΣ** PC-COM ΣΤΕΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ 0254-71620, **ΜΕΓΑΡΑ** PEC S&H ΧΑΤΖΗΣ 0296-83800, **ΝΑΥΠΑΚΤΟΣ** MINIMA-ΖΜΠΟΥΚΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ 0634-38040, **ΞΑΝΘΗ** COMPULAW 0541-63814, **ΠΑΤΡΑ** COMPUTER PRACTICA 061-438686, OLIKON ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ 061-240312, **ΠΤΟΛΕΜΑΪΔΑ** ΓΚΕΡΤΖΑΣ 0463-82042, SOFT HARD 0463-22450, **ΣΑΜΟΣ** ΜΙΧΑΗΛ INFO 0273-30202, **ΣΕΡΡΕΣ** COMPUTER PROGRAM 0321-53453, **ΣΥΡΟΣ** ΕΡΜΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ 0281-87340, **ΤΡΙΚΑΛΑ** LEADER 0431-71775, ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ 0431-37995, **ΧΑΛΚΙΔΑ** COMPUTER SYSTEMS 0221-60527, **ΧΑΝΙΑ** Τ3-ΜΑΝΑΡΩΛΗΣ ΜΑΝΘΟΣ 0821-99760

Τα "φωτεινά βήματα" του Litestep

Το Litestep (για όσους δεν το γνωρίζουν) είναι ένα εναλλακτικό "κέλυφος" (shell), μία πρόσοψη για το σύστημα των Windows, το οποίο αλλάζει δραστικά τον τρόπο χειρισμού του συστήματος. Αντικαθιστώντας το "Explorer.exe", το οποίο ουσιαστικά είναι υπεύθυνο τόσο για την εμφάνιση όσο και για όλα τα μενού που βλέπουμε στον υπολογιστή μας, με το δικό του "Litestep.exe", το Litestep αλλάζει το σύστημά μας προς το καλύτερο αλλά και προς το χειρότερο. Βλέπετε, ο χρήστης του Litestep μπορεί να προσαρμόσει πλήρως τον υπολογιστή στις ανάγκες του, τοποθετώντας μπάρες όπου επιθυμεί, οι οποίες μπορούν να έχουν στην επιφάνειά τους ακόμη και ένα μικρό... Arkanoid! Παράλληλα, η λειτουργικότητα της επιφάνειας εργασίας αναβαθμίζεται, αφού το Litestep υποστηρίζει πολλαπλά desktops, απαιτώντας ένα απλό κλικ του ποντικιού για τη μετάβαση από το ένα στο άλλο. Με αυτό τον τρόπο ο χρήστης μπορεί να έχει 4 "οθόνες", στις οποίες να λειτουργεί παράλληλα, τοποθετώντας ξεχωριστά προγράμματα (ακόμα και... wallpaper!) σε καθεμία από αυτές.

Σε ό,τι αφορά τα μειονεκτήματά του, το Litestep, όπως προαναφέραμε, παίρνει τη θέση του Explorer και παραλλάσσει την εμφάνιση του υπολογιστή μας. Αυτό σημαίνει πως θα πρέπει να ξεχάσουμε τα εικονίδια και τα μενού όπως τα είχαμε συνηθίσει. Κάθε στοιχείο του Litestep είναι απόλυτα παραμετροποιήσιμο (γεγονός θετικό), ταυτόχρονα, όμως, απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη για την... παραμετροποίησή του. Ακόμη και για να δημιουργήσουμε ένα shortcut στο desktop, δηλαδή, πρέπει να δηλώσουμε σε ένα αρχείο ρυθμίσεων τις... συντεταγμένες του εικονιδίου στην οθόνη! Οπως καταλαβαίνετε, το γεγονός αυτό χαρίζει απόλυτη ελευθερία, ταυτόχρονα όμως περιορίζει το χρήστη. Σύντομα το Litestep θα φτάσει στην τελική έκδοσή του (ήδη διατίθεται η "δοκιμαστική" beta της έκδοσης "1" του προγράμματος) και, ειδικά αν έχουν συμπεριληφθεί κάποιες δυνατότητες που από καιρό συζητώνται, θα φέρει επανάσταση στα desktops μας, χαρίζοντάς τους μοναδική, απολύτως ελεγχόμενη από εμάς ευπλασία. Μέχρι τότε, όμως, ας "βολευτούμε" με την έκδοση που μπορεί κανείς να βρει στο www.litestep.net.



Ηρθαν τα νέα Cassiopeia

CASIO CASSIOPEIA EM-500: Το εντυπωσιακό EM-500 της Casio δεν αφήνει κανέναν ασυγκίνητο. Αν και δεν μπορεί να λειτουργήσει ως κινητό, όπως το SX45, εξακολουθεί να κινείται στο πλαίσιο της τεχνολογίας αιχμής. Η TFT έγχρωμη οθόνη του (65.536 χρώματα) έχει διαστάσεις 240x320 pixels σε 4 ίντσες. Αναπαράγει MP3, βιντεοκλίπ και εικόνες. Στα εργαλεία του συγκαταλέγονται τα Pocket Internet Explorer, Pocket Excel, Pocket Word, Palmsize PC Explorer και MS-Outlook 2000. Αν όλα αυτά σας άνοιξαν την όρεξη, κάνετε λίγη υπομονή για να διαβάσετε πλήρη παρουσίαση σε επόμενο τεύχος μας.



CASIO CASSIOPEIA E-125: Η "βαρύτερη" πρόταση της Casio είναι εξοπλισμένη με 32MB μνήμη αντί για 16 όπως το EM-500. Το Cassiopeia E-125 απευθύνεται στον απαιτητικότερο χρήστη. Με TFT έγχρωμη οθόνη 65.536 χρωμάτων και ανάλυση 240x320 pixels, το hi-tech αριστούργημα της Casio υλοποιεί με χαρακτηριστική άνεση τις προσδοκίες ενός επαγγελματία από έναν υπολογιστή χειρός.

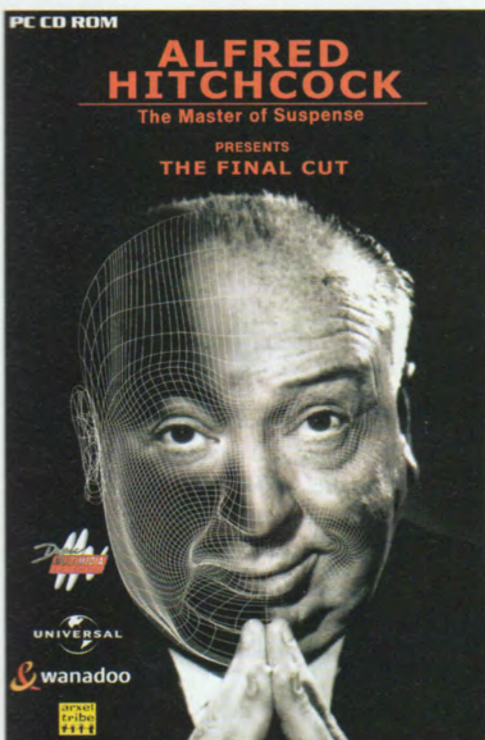
Συμμαχική επέλαση

Η Electronic Arts ανακοίνωσε ότι το παιχνίδι δράσης με φόντο τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, Medal of Honor: Allied Assault, θα εμφανιστεί στην αμερικανική αγορά στις 22 Ιανουαρίου. Το παιχνίδι τοποθετείται στα θέατρα επιχειρήσεων της Ευρώπης και της Βόρειας Αφρικής, ενώ ο παίκτης θα πάρει το ρόλο ενός στρατιώτη της Συμμαχίας, ο οποίος αναλαμβάνει να φέρει εις πέρας δύσκολες αποστολές πίσω από τις γραμμές του εχθρού, από τη Νορμανδία μέχρι και στις βαριά αμυνόμενες γραμμές συνόρων της ίδιας της γερμανικής επικράτειας. Το παιχνίδι θα διαθέτει μία πλήρη single-player αποστολή, καθώς και αρκετά multiplayer modes. Το gameplay όχι απλώς μένει πιστό στο ύφος που οδήγησε το πρώτο Medal of Honor στο να γίνει επιτυχία το 1999, αλλά εμβαθύνει ακόμα περισσότερο, με περισσότερα όπλα, interactive οχήματα (όπως τα Sherman tanks και τα ημιφορτηγά M3), ενισχυμένη τεχνητή νοημοσύνη για τους εχθρούς, καθώς και με την ικανότητα κλήσης βολών πυροβολικού.



Η DESPEC MULTIMEDIA & η WANADOO

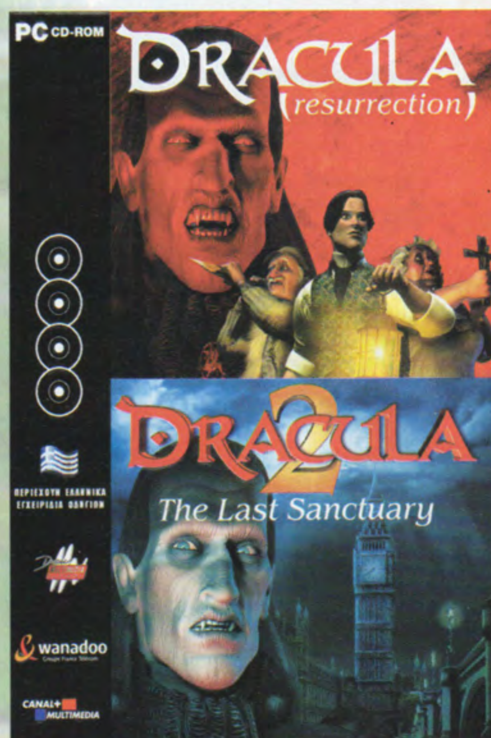
αυτά τα Χριστούγεννα παρουσιάζουν...



Τον ALFRED HITCHCOCK
The Master of Suspense
ΣΤΟ ΕΠΙΣΗΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΓΙΑ PC
THE FINAL CUT



Αγωνία και Μυστήριο γύρω από τα ταραγμένα νερά της λίμνης... LOCHNESS



Την γνωστή σειρά DRACULA τώρα μαζί σε μια συσκευασία σε νέα εκπληκτική τιμή!

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:

DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS S.A.
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, ΜΟΣΧΑΤΟ - ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ.: (01) 9480 000 • Fax: (01) 9427 710 • www.despecmulti.gr
ΓΡΑΦΕΙΟ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ
ΑΝΑΞΙΜΑΝΔΡΟΥ 49-51, 542 50 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ • Τηλ.: 031-330292 • **HOTLINE: 0801-16801**

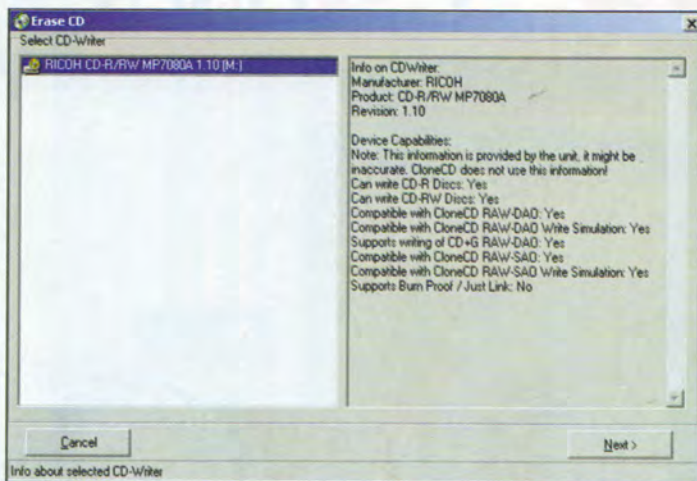


flash

Με επίθεση στον κυβερνοχώρο αντίστοιχη με αυτήν στους δίδυμους πύργους απείλησαν μουσουλμάνοι "κυβερνοτρομοκράτες". Μία πρόγευση έδωσαν με δύο επεμβάσεις τους σε κυβερνητικά αμερικανικά sites, του NOAA (Office of High Performance Computing and Communications) και του National Institute of Health's National Human Genome Research Institute. Το σύνηθες περιεχόμενο των δύο ιστοσελίδων αντικατέστησε η σημαία της Σαουδικής Αραβίας και ένα σύντομο κείμενο. Σε αυτό οι υπαίτιοι του defacement δήλωναν πως δεν είναι hackers αλλά "cyberterrorists". Οι δικτυακοί mujihadeens αρχίζουν να οργανώνονται και αρκετές διάσπαρτες ομάδες hackers έχουν ήδη ιδρύσει την ψηφιακή συμμαχία της Al-Qaeda, μία οργάνωση που σκοπό έχει τις επιθέσεις σε sites του Υπουργείου Αμύνης των Ηνωμένων Πολιτειών. Της προσπάθειας αυτής ηγείται το γκρουπ GForce, μία άκρως δραστήρια ομάδα hackers με έδρα το Πακιστάν. Προσέξτε τα Towers των PCs σας μην πέσει πάνω τους κανένα ψηφιακό αεροπλάνο.

Νέο CloneCD

Το αγαπημένο πρόγραμμα δημιουργίας backups ανά την υφήλιο έγινε ακόμη δυνατότερο. Πρόσφατα, λοιπόν, κυκλοφόρησε η έκδοση 3.2 (ουσιαστικά 3.2.0.1) του CloneCD, με την οποία καθιερώνεται η νέα λειτουργία της εφαρμογής, που ακούει στο όνομα "amplify weak sectors". Η συγκεκριμένη λειτουργία επιτρέπει στα CDs τα οποία έχουν "προβληματικά/αδύναμα" σημεία να μεταφερθούν χωρίς προβλήματα σε ένα οποιοδήποτε άγραφο δισκάκι. Τώρα, ίσως, κάποιοι ανάμεσά σας να χαμογελούν σαρδόνια. Ο λόγος είναι πως τα weak sectors χαρακτηρίζουν ορισμένες προστασίες παιχνιδιών, με πιο ιδιαίτερη τη Safedisc 2. Αυτός είναι, άλλωστε, και ο λόγος που η νέα αυτή λειτουργία δεν είναι διαθέσιμη σε όλες τις εκδόσεις του CloneCD, ανάλογα με τη χώρα για την οποία η καθεμία προορίζεται. Βλέπετε, σε κάποιες χώρες απαγορεύεται η δημιουργία προσωπικού backup. Τέλος πάντων, το θέμα είναι πως το νέο CloneCD αποτελεί μία σημαντική βελτίωση σε σχέση με τις παλιές εκδόσεις, ενώ έχουν διορθωθεί και αρκετά προβλήματα συμβατότητας με ορισμένες συσκευές, καθώς και με τα Windows 2000. Περισσότερες πληροφορίες στη διεύθυνση της εταιρείας www.elby.de. Υπενθυμίζουμε πως δεν πρέπει να χρησιμοποιείτε προγράμματα όπως το CloneCD για να δημιουργείτε παράνομα αντίτυπα από original CDs.



X-MPEG; Μήπως εννοείτε Flask;

Μετά από το DivX, για το οποίο σας γράψαμε πρωτύτερα, σειρά έχει το Flask MPEG, το οποίο εδώ και αρκετό καιρό αποτελεί τον απλούστερο τρόπο μετατροπής ενός MPEG Video Stream σε αρχείο AVI. Για όσους δεν κατάλαβαν την κρυπτική ορολογία, να το εξηγήσω με το αρχέγονο παράδειγμα: "Εγώ πάρει DVD, τρέξει FlaskMPEG, φτιάξει μικρό αρχείο Βίντεο, γράψει CD Βίντεο, έχει CD με ταινία DVD και χαρεί πολύ!". Αυτό το Flask MPEG εννοώ, για όσους το θυμήθηκαν! Κυκλοφορεί, λοιπόν, εδώ και κάποιο διάστημα ένα άλλο, ύποπτα όμοιο πρόγραμμα, το οποίο ονομάζεται X-MPEG και με το οποίο δεν έχω ασχοληθεί. Βλέπετε, χαρακτηρίζομαι από μία μοναδική ξεροκεφαλιά και κάνω τα εύκολα δύσκολα. Δεν μου αρέσει, λοιπόν, το X-MPEG το οποίο, όντας μία τροποποιημένη έκδοση του Flask-MPEG (ώστε να πετυχαίνει υψηλότερες ταχύτητες), είναι ιδιαίτερα απλό στη χρήση. Με ενοχλεί το γεγονός πως αρκεί να κάνει κάποιος τέσσερα κλικ και να περιμένει, για να μετατρέψει ένα ολόκληρο DVD ώστε να χωράει σε ένα απλό CD. Τώρα, βέβαια, αν εσάς δεν σας πειράζει να δουλεύετε εύκολα, γρήγορα και απλά, μπορείτε να το δοκιμάσετε. Χρειάζεστε μόνο το συγκεκριμένο πρόγραμμα, ένα DVD, ένα άγραφο CD και αρκετό χρόνο!



του Derek dela Fuente

AMERICAN CONQUEST
(GSC GameWorld)
Το Cossacks επιστρέφει



Μετά την επιτυχία παιχνιδιών, όπως το Cossacks, το Codename και μερικά ακόμα, φαίνεται ότι ξεκίνησε για την ουκρανική GSC μία περίοδος ευημερίας και έμπνευσης, που ελπίζουμε να είναι μακρά, ώστε να δούμε πολλούς ακόμη καλούς τίτλους.

Το American Conquest παρουσιάζεται με την πρώτη ματιά ως η φυσική θεματολογική συνέχεια του Cossacks. Άλλωστε, αρχικά είχε σχεδιαστεί ως add-on του πρώτου και θα περιλάμβανε την ιστορική περίοδο κατά την οποία οι Ευρωπαίοι αποίκισαν την αμερικανική ήπειρο. Τελικά, όμως, αποφασίστηκε ότι ως ξεχωριστό παιχνίδι θα στεκόταν καλύτερα, αφού τα γεγονότα που διαδραματίστηκαν στην Αμερική σε καμία περίπτωση δεν επηρέασαν τις συγκρούσεις στην ήδη κορεσμένη πληθυσμιακά Ευρώπη. Το American Conquest ξεκινά με την ανακάλυψη της Αμερικής από τον Κολόμβο και φθάνει μέχρι και στον πόλεμο των αποίκων για την ανεξαρτησία από τη Μεγάλη Βρετανία. Ανάμεσα στα γεγονότα αυτά μεσολαβούν τρεις αιώνες εντάσεων, με την πτώση των ισχυρών ινδιάνικων φυλών, τον αγγλογαλλικό πόλεμο και τις επεκτατικές διαθέσεις Ισπανών και



Το American Conquest διαθέτει ένα πολύ καλό multiplayer mode, το οποίο μάλλον αποτελεί το ατού του.

Πορτογάλων και προς τη Βόρεια Αμερική να έχουν τον πρώτο ρόλο.

Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα σε αρκετές εθνικότητες και φυλές: Άγγλοι, Γάλλοι, Ισπανοί, Ολλανδοί, Αζτέκοι, Ιροκουά, Ντελαγουαίρ, Χιούρον, Ίνκας, Μάγια κ.ά. Καθεμία από τις παρατάξεις θα αντιπροσωπεύεται στο παιχνίδι από ξεχωριστή εμφάνιση των μονάδων, μοναδική αρχιτεκτονική και νοοτροπία σε απλά ζητήματα της καθημερινής ζωής, αλλά και στις μεθόδους που μάχονται, στα προϊόντα που παράγουν και εμπορεύονται κ.λπ. Υπάρχει δηλαδή έντονο και το resources management στοιχείο.

Σίγουρα, όμως, πάνω απ' όλα σε ένα τέτοιου τύπου παιχνίδι κυριαρχούν οι μάχες. Με την πρώτη ματιά, βέβαια, τα πράγματα μοιάζουν κάπως περίεργα στο παιχνίδι. Φανταστείτε τις ινδιάνικες φυλές με τα τόξα και τα tomahawks να μάχονται τους εξοπλισμένους με ισχυρά πυροβόλα Ευρωπαίους. Το ζήτημα αυτό λύθηκε με ένα έξυπνο τρικ, που θέλει τους Ευρωπαίους να πουλάνε όπλα στις φυλές των ιθαγενών!



Η ελευθερία κινήσεων του παίκτη θα είναι σαφώς μεγαλύτερη από ό,τι στο Cossacks. Θα μπορεί κανείς να δημιουργεί συμμαχίες με άλλες φυλές, χωρίς αυτό να εξαρτάται από προκαθορισμένους παράγοντες του παιχνιδιού. Όλα εξαρτώνται από τη συμπεριφορά σας μέσα στο παιχνίδι. Όσο για το respources system, είναι επίσης αρκετά πολύπλοκο συγκριτικά με το Cossacks, λόγω της ύπαρξης πολλών παρατάξεων με διαφορετικές προτεραιότητες και νοοτροπία.



Φυσικά, οι παίκτες δεν καλούνται να ανακαλύψουν ξανά την Αμερική. Το μόνο που χρειάζεται είναι διάθεση για να εξερευνήσουν νέες περιοχές και στρατηγική ικανότητα για να εδραιώσουν την κυριαρχία τους! Στο single player mode έχουμε μία σειρά από προσχεδιασμένες campaigns, μεμονωμένες αποστολές από τις campaigns, ιστορικές μάχες και random map, που σημαίνει ότι βρίσκεστε απλώς σε μία περιοχή και δεν έχετε συγκεκριμένους στόχους και αντιπάλους.

Αναφορικά με τα random map παιχνίδια, είναι γεγονός ότι μου γεννήθηκε η εξής απορία: Παίζοντας χωρίς σενάριο, υπάρχει, για παράδειγμα, η περίπτωση να μη γίνει ο George Washington πρώτος πρόεδρος των ΗΠΑ; Έθεσα την ερώτηση αυτή στο διευθυντή παραγωγής του τίτλου Oleg Javorsky και πήρα μία ομολογουμένως καλή απάντηση: "Μα είναι απλώς ένα παιχνίδι. Όλα είναι πιθανόν να συμβούν! Εμείς, από την πλευρά μας, κάναμε ό,τι ήταν δυνατόν ώστε η τεχνητή νοημοσύνη να εξομοιώνει πλήρως την ατμόσφαιρα της εποχής και τις ισορροπίες ανάμεσα στις φυλές. Αλλά αν, για παράδειγμα, ως επικεφαλής του στρατού των ΗΠΑ κάνετε ένα μοιραίο λάθος, τότε απλώς θα παραμείνει η Αμερική βρετανική αποικία για πάντα!"

Τέλος, για τους φίλους του on-line gaming το American Conquest διαθέτει ένα πολύ καλό multiplayer mode, το οποίο μάλλον αποτελεί και το ατού του τίτλου, αφού έτσι το παιχνίδι αποκτά πολύ μεγαλύτερο βάθος στο gameplay, καθώς υλοποιούνται πολλές, διαφορετικές στρατηγικές σε πραγματικό χρόνο. Όσο για τα υπόλοιπα στοιχεία ενός RTS, όπως το εμπόριο και η διπλωματία, είναι σαφώς πολύ καλύτερα κατανοητά από ανθρώπινους αντιπάλους παρά από έναν Η/Υ.

OUTCAST II: THE LOST PARADISE

(Infogrames/Appeal)

Ταξίδι στο χαμένο παράδεισο

Το Outcast II δεν είναι παρά το αναμενόμενο sequel του action-adventure Outcast, που είχε κυκλοφορήσει πριν από περίπου δύο χρόνια. Πίσω από την ανάπτυξη αλλά και τη σεναριακή ιδέα του παιχνιδιού βρίσκεται η βελγική εταιρεία Appeal, ενώ η έκδοση σε όλο τον κόσμο γίνεται από την Infogrames. Είχα την ευκαιρία να μιλήσω με τον επικεφαλής παραγωγής και lead designer Carlo Fabricatore και να μάθω πολλά για το νέο αυτόν τίτλο που αναμένεται στα μέσα του 2002.

Βρισκόμαστε, λοιπόν, κάποια στιγμή στο μέλλον στο μακρινό πλανήτη Adelpha, όπου οι ιθαγενείς Talan μάχονται ενάντια σε άγνωστους εισβολείς με όπλα υψηλής τεχνολογίας. Οι παίκτες βρίσκονται και πάλι στο ρόλο του Cutter Slade, ο οποίος αυτή τη φορά ανακαλύπτει μία μεγάλη συνωμοσία εναντίον του λαού των Talan. Ετσι, επιστρέφει στον πλανήτη και αναλαμβάνει δράση προκειμένου να σταματήσει τους εισβολείς.

Το πρώτο ζήτημα που απασχόλησε τους ανθρώπους της Appeal ήταν ότι, ύστερα από μία σειρά εκθειαστικών κριτικών για το αρχικό Outcast, η υπόθεση sequel περιπλεκόταν: "Ανεξάρτητα απ' όσα ελέχθησαν για το Outcast, ένα sequel είναι πάντα δύσκολη υπόθεση", εξηγεί ο Fabricatore. "Αυτό δεν πηγάζει μόνο από το πρεστίζ του πρώτου τίτλου, αλλά κυρίως από το μεγαλύτερο κοινό στο οποίο στοχεύουμε τώρα και από τις μεγαλύτερες απαιτήσεις των gamers, καθώς η τεχνολογία έχει προχωρήσει πολύ την τελευταία διετία. Οφείλουμε, λοιπόν, να δημιουργήσουμε gameplay και γραφικά αντάξιά της."



Το πνεύμα του πρώτου παιχνιδιού διατηρείται στο Outcast II, αλλά είναι εμπλουτισμένο από νέες ιδέες ώστε να προσαρμόζεται στα δεδομένα της εποχής. "Το παιχνίδι στηρίζεται στο ισχυρό και δεμένο σενάριο. Ολες οι στροφές στην πλοκή έχουν κάποιο σκοπό και επηρεάζουν άμεσα τη δράση. Επιπλέον φροντίσαμε ώστε το φυσικό περιβάλλον και τα πολιτισμικά στοιχεία που εμφανίζονται να είναι κάτι περισσότερο από περιοχές που απλώς εξερευνούν οι χαρακτήρες, να κρύβουν δηλαδή πληροφορίες και αντικείμενα χρήσιμα στην πορεία του παιχνιδιού", σχολιάζει ο Fabricatore και συμπληρώνει: "Φυσικά δεν μπορώ να αποκαλύψω περισσότερα γιατί τότε δεν θα υπάρχει τίποτα καινούριο για τους gamers όταν θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι".





Το Outcast ήταν από τα πρώτα παιχνίδια που χρησιμοποίησαν τόσο πολλά και έντονα RPG στοιχεία στο action-adventure περιβάλλον τους και μάλιστα με απόλυτη επιτυχία. Επάνω σε αυτό ο συνομιλητής μου είχε να κάνει ένα πολύ σημαντικό σχόλιο: "Νομίζω ότι σήμερα πλέον δεν είναι ορθό να μιλάμε για διαχωρισμό των PC games σε είδη, αλλά για το πώς ενσωματώνει κάθε ξεχωριστός τίτλος τα διάφορα είδη παιχνιδιών. Αυτό κάναμε και για το Outcast II: Εφαρμόσαμε επάνω στο δικό του μοναδικό gameplay τα διάφορα στοιχεία και δεν προσπαθήσαμε να το εντάξουμε σε κάποιο είδος αλλοιώνοντας τη μοναδικότητά του."

Οταν ήρθε η στιγμή να μιλήσουμε για τα γραφικά και γενικά για την τεχνολογία που ενσωματώνει το παιχνίδι, ομολογώ ότι με εξέπληξε η μετρημένη στάση του Ιταλού designer, καθώς διαπίστωσα ότι το Outcast II ενσωματώνει ιδιαίτερα υψηλή τεχνολογία. Αλλά, όπως πολύ ορθά σημείωσε ο Carlos Fabriocatore: "Ο,τι σήμερα είναι προχωρημένο, είναι πολύ πιθανό να θεωρείται τετριμμένη πραγματικότητα μέχρι την κυκλοφορία του παιχνιδιού." Εχουμε και λέμε, λοιπόν: Χαρακτήρες σχεδιασμένοι με 8.000 πολύγωνα έκαστος, ειδικά σχεδιασμένα γραφικά φωτισμού, με βάση τις δυνατότητες των επεξεργαστών Intel και AMD, δυναμικό animation σε πρόσωπα και κίνηση χαρακτήρων, δυναμική μεταβολή οπτικής ικανότητας, ανάλογα με την τοποθεσία, σύστημα ταχύτατου rendering με μειωμένη χρήση της μνήμης και πολλά ακόμα συνθέτουν το σύστημα επεξεργασίας της εικόνας που θα δείτε στις οθόνες σας και έχω την πεποίθηση ότι δεν κινδυνεύει καθόλου να θεωρηθεί ξεπερασμένο!

"Το Outcast II ήταν μία εξερεύνηση, ακόμη και για εμάς που δουλεύουμε επάνω σε αυτό. Κάθε κομμάτι του σχεδιάζεται ξεχωριστά και ενσωματώνεται με τη σειρά του στον κορμό του παιχνιδιού. Μέχρι τώρα έχουμε καταφέρει να εκπλήσσουμε τον ίδιο μας τον εαυτό με το αποτέλεσμα, καθώς το παιχνίδι φαίνεται να διαθέτει μια ιδιαίτερη δυναμική προς τον παίκτη", σχολιάζει ο Fabricatore. Πράγματι, τι άλλο μπορεί να ζητήσει κάποιος από ένα action-adventure game από το να καθηλώνει τον παίκτη με το δεμένο και πρωτότυπο σενάριο και τα εντυπωσιακά, ρεαλιστικά γραφικά;



PROJECT I

(Third Wire Productions)

Πτήσεις δίχως τέλος!

Οι flight simulators δεν ήταν ποτέ η πιο εμπορική κατηγορία PC games, είχαν όμως και εξακολουθούν να έχουν φανατικούς φίλους και συχνά κατορθώνουν να "εισβάλλουν" ανάμεσα στους Top τίτλους. Οσο για την Third Wire, είναι μία ειδικευμένη σε flight sim παιχνίδια εταιρεία και το Project I είναι το πιο φιλόδοξο μέχρι σήμερα δημιούργημά της. Είχα την ευκαιρία, πριν από λίγες ημέρες, να μιλήσω με τον υπεύθυνο παραγωγής του τίτλου, Tsuyoshi Kawahito.

"Θέλαμε να δημιουργήσουμε ένα διασκεδαστικό παιχνίδι, χωρίς ατελείωτα manuals και άπειρες παραμέτρους στο χειρισμό. Γι' αυτό και επιλέξαμε να παρουσιάσουμε αεροσκάφη από τη δεκαετία του '60. Με απλούς κανόνες πλοήγησης, ώστε ο παίκτης να πρέπει απλώς να απογειωθεί και έπειτα να μπορεί να ζήσει τη δική του εμπειρία πτήσης. Νομίζω ότι, τελικά, τα καταφέραμε, χωρίς να θυσιάσουμε το ρεαλισμό του." Αυτά ήταν τα πρώτα λόγια του Kawahito όταν του ζήτησα να περιγράψει το Project I. Και συνέχισε: "Οσο για την επιλογή των '60s, έγινε διότι είναι μία από τις πλέον ενδιαφέρουσες περιόδους της αεροπλοΐας και της αεροναυπηγικής. Μία περίοδος κατά την οποία συντελέστηκαν πολλές αλλαγές και σχεδιάστηκαν διαχρονικά μοντέλα αεροσκαφών."

Οι σχεδιαστές της Third Wire αποφάσισαν να δώσουν έμφαση στην ελευθερία παραμετροποίησης του παιχνιδιού από τον παίκτη και γι' αυτό δημιούργησαν έναν εντελώς φανταστικό κόσμο και μία σειρά φανταστικών campaigns. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει ότι δεν έλαβαν υπόψη τους βασικούς κανόνες πτήσης, γι' αυτό άλλωστε και χρησιμοποίησαν τη βοήθεια μίας ομάδας έμπειρων χειριστών κατά την ανάπτυξή του. Σε μία campaign, για παράδειγμα, στο μισό χάρτη έχουμε μία αχανή έρημο, όπου συγκρούονται δυνάμεις αρμάτων και η αεροπορία καλείται να δώσει ενισχύσεις, και στον άλλο μισό έναν ωκεανό, όπου πολεμικά αεροπλάνα συνοδεύουν μία νηοπομπή. Από άποψη γραφικών, το Project I είναι απόλυτα προσαρμοσμένο στην τεχνολογία της εποχής, παρουσιάζοντας terrains 16 φορές πιο λεπτομερή από τα στάνταρ των Digital Elevation Maps (DEM).

Οι μη προσχεδιασμένες αποστολές προσδίδουν μία νέα διάσταση στο gameplay.



Η πιο ενδιαφέρουσα στιγμή της συνομιλίας μου με τον Kawahito ήταν όταν ρώτησα για το ρόλο του ανθρώπινου παράγοντα στο παιχνίδι. "Σκοπεύουμε να μην τοποθετήσουμε έτοιμους χαρακτήρες, που θα επηρεάζουν την εξέλιξη των campaigns, αλλά η έκβαση να εξαρτάται αποκλειστικά από τις ενέργειες του πιλότου. Υπάρχει, πάντως, ένα σταθερό background story, που εξελίσσεται στη Μέση Ανατολή με τη συμμετοχή Αμερικανών και Σοβιετικών".

Τι ξεχωριστό φέρνει, όμως, το Project I, ώστε να καταφέρει να σταθεί σε μία σχεδόν υπερκορεσμένη αγορά; "Αυτή είναι μία καλή ερώτηση", απαντά ο Ιάπωνας προγραμματιστής. "Η αγορά θεωρείται σχεδόν νεκρή. Και, όμως, μέσα σε έναν τόσο μικρό ζωτικό χώρο, έχουμε να παρουσιάσουμε μερικά μοναδικά στοιχεία. Καταρχήν, την εποχή και το story του παιχνιδιού. Σχεδόν όλα τα flight sims μέχρι σήμερα ασχολούνταν με τον Β' Παγκόσμιο ή με τη σύγχρονη εποχή. Δεύτερον, οι μη προσχεδιασμένες αποστολές προσδίδουν μία νέα διάσταση στο gameplay, ιδίως για τους απλούς παίκτες. Αλλά και για τους σκληροπυρηνικούς οπαδούς των εξομοιωτών, η ανοικτή αρχιτεκτονική και η πλήρης αποδοχή των ανεξάρτητων mods από τη Third Wire δίνουν στο Project I μεγαλύτερη αντοχή στο χρόνο από ένα συνηθισμένο flight sim."

Οι αποστολές που θα συναντήσετε στον τίτλο της Third Wire είναι πολλών ειδών: βομβαρδισμοί, αερομαχίες, αναχαιτίσεις, αποστολές αεράμυνας, βομβαρδισμοί εμπορικών τρένων, επιθέσεις σε εχθρικά πλοία και πολλά άλλα συνθέτουν την υπόθεση του παιχνιδιού, η οποία πρέπει να σημειώσουμε ότι δεν είναι γραμμικά διαρθρωμένη. Η αποτυχία σε κάποια αποστολή, δηλαδή, δεν σημαίνει αποκλεισμό απ' όλες τις επόμενες.

Οσο για τα διαθέσιμα μοντέλα αεροσκαφών, ιδού: τα μαχητικά MiG-17 "Fresco", MiG-19 "Farmer", και MiG-21 "Fishbed" και τα βομβαρδιστικά Tu-22 "Blinder", Su-7 "Fitter" και IL-28 "Beagle", εξοπλισμένα με αρκετά είδη οπλικών συστημάτων, όπως οι πύραυλοι εδάφους SA-2 "Guideline" ή τα πολυβόλα τύπου ZSU-23-4, θα σας συνοδεύσουν στις εναέριες περιπέτειές σας! Οχι και άσχημα...

Για το τέλος κράτησα την περιγραφή από τον Kawahito των γραφικών μοντέλων και της τεχνολογίας που υλοποιείται στον τίτλο: "Νομίζω ότι τα PCs έχουν ακόμη πολύ δρόμο βελτίωσης στα γραφικά. Μπορεί τα σημερινά παιχνίδια να δείχνουν πιο εντυπωσιακά, αλλά να είστε σίγουροι ότι η ανάπτυξη ενός flight sim για 8bit υπολογιστή με μνήμη 16KB δεν διαφέρει σε τίποτα από ένα hardware rendered παιχνίδι. Το μοντέλο πτήσης που χρησιμοποιείται είναι ίδιο και σίγουρα επιδέχεται βελτίωσης. Εκεί επικεντρωθήκαμε κι εμείς όσον αφορά στο ρεαλισμό του Project I, στη φυσική κίνηση, όχι στα ατελείωτα πλήκτρα πλοήγησης. Βέβαια, πολλές βελτιώσεις επιδέχονται και οι μηχανές τεχνητής νοημοσύνης. Εμείς, πάντως, προσπαθήσαμε να κάνουμε ένα παιχνίδι όμορφο και ελκυστικό οπτικά, αλλά και φιλικό προς τον απλό χρήστη..."


01-02
autumn-winter collection
EXTRA JEANS
3GUYS®
ULTIMATE
FASHION
www.3guys.gr
7, LEVADIAS STR., METAMORFOSSI | 16, KIMIS STR., KALOGREZA | 94, PATISSION STR., ATHENS | 25, PALEON PATRON GERMANOY, N. IONIA
e-mail: 3guys@ath.forthnet.gr

ZERO G MARINES

(Strategy First)

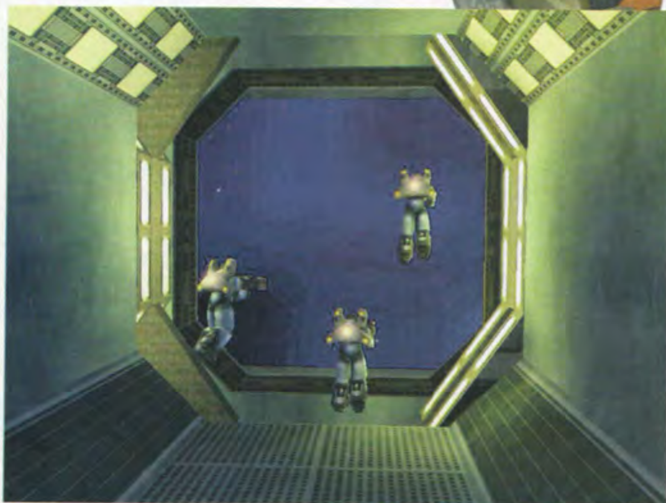
Πόσο καλός μισθοφόρος είστε;

Λοιπόν, η αλήθεια είναι ότι δεν μπορώ να σκεφθώ κάποιον καλό πρόλογο για το project αυτό, επομένως ας μπούμε κατευθείαν στο θέμα! Το Zero G Marines είναι ένα FPS action game, που εξελίσσεται στο μακρινό Διάστημα. Φυσικά, ένας τέτοιος τίτλος δεν μπορεί να αποφύγει τις συγκρίσεις με τις κορυφές του είδους Quake και Half-Life, είναι όμως γεγονός ότι η Strategy First καταβάλλει κάθε δυνατή προσπάθεια να δώσει ξεχωριστό χρώμα στο παιχνίδι και μάλλον τα καταφέρνει.

Η Zero G Marines είναι μία ομάδα ειδικά εκπαιδευμένων μισθοφόρων, που δημιουργήθηκε από γήινους οικονομικούς κολοσσούς για να προστατεύσει τα συμφέροντά τους, τα οποία τυχαίνει να αφορούν σε διαστημικούς σταθμούς στη Σελήνη, στον Αρη και στους τέσσερις δορυφόρους του Δία. Βρισκόμαστε στον 24ο αιώνα, σε μία εποχή που ο άνθρωπος αξιοποιεί πλέον τις πλουτοπαραγωγικές πηγές του Διαστήματος και οι σταθμοί αυτοί δεν εξυπηρετούν πλέον επιστημονικές έρευνες, αλλά είναι ορυχεία μεταλλευμάτων. Η αλήθεια, όμως, αποδεικνύεται ότι είναι πολύ διαφορετική, όταν η TerraCorp, η μεγαλύτερη από αυτές τις εταιρείες, διαπιστώνει ότι έχει αρχίσει να αναπτύσσεται μυστικά κάποια στρατιωτική δραστηριότητα σε έναν από τους δορυφόρους του Δία. Οι επιστήμονες του σταθμού αυτού κατάφεραν να παρασκευάσουν ένα υποκατάστατο DNA, το οποίο είναι δυνατόν να ελέγξει απόλυτα ένα ανθρώπινο ον, αν του δοθεί με μορφή ένεσης, ώστε να αναμειχθεί με το αίμα. Ετσι, παίρνουν τον έλεγχο του σταθμού και δημιουργούν έναν ανίκητο και πλήρως αφοσιωμένο στρατό, πριν οι ευρισκόμενοι στη Γη να αντιληφθούν οτιδήποτε. Με αστραπιαίες κινήσεις οι Zealots, όπως αυτοαποκαλούνται οι στασιαστές, καταλαμβάνουν και τους υπόλοιπους σταθμούς και πλέον η μόνη λύση είναι να μεταβεί στο Διάστημα μία ομάδα Zero G Marines για να επαναφέρει την τάξη.



Σε αυτό το ιδιαίτερα εθιστικό story τον πρώτο ρόλο έχει πάντα η δράση, αλλά δεν μπορούμε να αγνοήσουμε τα αναμενόμενα από τη Strategy First στοιχεία στρατηγικής που υπάρχουν στο παιχνίδι. Η μία λύση είναι να ορμήσετε στην κυριολεξία μέσα στις πίστες του παιχνιδιού, σκοτώ-





νοντας ό,τι κινείται, αλλά μάλλον δεν είναι και η καλύτερη, καθώς όχι μόνο ενέχει τον κίνδυνο παταγώδους αποτυχίας, αλλά σίγουρα είναι βέβαιο ότι οι σύμμαχοί σας θα έχουν τεράστιες απώλειες. Αντίθετα οι στρατηγικές κινήσεις, όπου οι χώροι εξερευνώνται αργά και οι αιχμάλωτοι αξιοποιούνται ως πληροφοριοδότες, είναι πολύ καλύτερη μέθοδος.

Κάθε παιχνίδι που κυκλοφορεί στην αγορά πρέπει, αν θέλει να επιτύχει, να μπορεί να προσφέρει κάτι πρωτότυπο που θα καθηλώσει τους gamers. "Δημιουργήσαμε ένα squad based shooter με προοπτική FPS", σημειώνει ο Dan Hoecke, παραγωγός του παιχνιδιού, "κάτι που κάθε άλλο παρά συχνό φαινόμενο είναι. Επιπλέον, η έλλειψη βαρύτητας μπορεί φαινομενικά να ακούγεται ως μία επιπλέον δυσκολία, αλλά δίνει απίστευτη ελευθερία κινήσεων προς κάθε κατεύθυνση. Αλλο ένα σημαντικό στοιχείο είναι ο ρεαλισμός. Για παράδειγμα, οι παίκτες μπορούν να κινούνται προς τα πίσω πυροβολώντας, αλλά με κάθε εκπυρσοκρότηση του όπλου τους θα εκτινάσσονται προς την αντίθετη κατεύθυνση, όπως συμβαίνει στην πραγματικότητα."

Επιστρέφοντας σε όσα αφορούν στην υπόθεση του παιχνιδιού, βασικός στόχος είναι η εξόντωση των Zealots και η ανάκτηση του ελέγχου 12 διαστημικών σταθμών. Αυτό μπορεί αρχικά να ακούγεται απλό, αλλά αν σκεφθείτε ότι κάθε σταθμός διαθέτει τουλάχιστον τρία επίπεδα και πολλαπλούς τρόπους σύνδεσης με τους υπόλοιπους 11, καταλήγουμε σε 36 πιθανά σενάρια εξέλιξης του παιχνιδιού! Αλλωστε, ακόμη και σε έναν τομέα μπορεί να χρειάζεται να εκτελεστούν πάνω από μία αποστολές. Στις αποστολές αυτές μπορείτε να δεχθείτε βοήθεια από τέσσερις ακόμη συναδέλφους, οι οποίοι βρίσκονται ανά πάσα στιγμή στο πλευρό σας και ο χειρισμός τους περιλαμβάνει ορισμένες πολύ απλές εντολές, όπως Hold, Defend και Follow. Η επίτευξη των objectives του παιχνιδιού μπορεί να γίνει με πολλούς τρόπους, παρά το γεγονός ότι οι αποστολές είναι γραμμικά διαρθρωμένες επάνω στο κεντρικό story.

Για το τέλος κράτησα ένα μειονέκτημα του παιχνιδιού που δεν μπορούμε ακόμη να ξέρουμε πόσο καταλυτικό ρόλο θα παίξει στην ποιότητά του. Αυτό είναι η μη αλληλεπίδραση του περιβάλλοντος με τον παίκτη. Πολλά περιβάλλοντα, δηλαδή, είναι απλές τρισδιάστατες εικόνες και δεν μεταβάλλονται ανάλογα με τις ενέργειες του παίκτη. Ο Dan Hoecke σημειώνει επάνω σ' αυτό: "Δεν μπορούσαμε να κάνουμε όλα τα περιβάλλοντα ενεργά, φροντίζοντας π.χ. να μπορεί ο παίκτης να θρυμματίζει παράθυρα πυροβολώντας, καθώς η πολυπλοκότητα των χαρτών του παιχνιδιού ήταν πολύ μεγάλη για να προβλεφθούν όλα τα πιθανά σημεία. Δεν νομίζω, όμως, να έχουν οι παίκτες κάποιο παράπονο από τα textures και γενικά από την ποιότητα των 3D γραφικών."

Εμείς, πάντως, θα περιμένουμε λίγους μήνες ακόμη για να βγάλουμε την τελική κρίση μας για το παιχνίδι. PC

FRANK HERBERT'S

DUNE

" THE SLEEPER MUST AWAKE "

Duke Leto Atreides, 10191





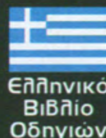


ΔΡΑΣΗ - ΚΑΤΑΣΚΟΠΕΙΑ - ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ





http://dune.cryogame.com



Ελληνικό Βιβλίο Οδηγιών



www.cryo.fr



www.wsg.fr

PC CD-ROM

PlayStation 2



ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA

ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE

ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr

www.cdmedia.gr

Adventure & RPGs update

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Καλή Χρονιά και όσο μας αφορά δεν έχουμε παρά να ευχηθούμε ό,τι καλύτερο για τα adventures και τα RPGs μέσα στο 2002.

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΑΤΕ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΣΑΣ;

Στα τελευταία τεύχη δημοσιεύαμε την είδηση σχετικά με ένα petition (αίτηση), που πρέπει να συμπληρώσουν όσοι θέλουν να ζητήσουν από τη Microsoft να δημιουργήσει μία συνέχεια του Tex Murphy: Overseer. Η διεύθυνση της αίτησης είναι http://www.geocities.com/texmurphy 2002/ petition/ και θέλω να πιστεύω ότι οι φίλοι της στήλης έχετε ήδη συμπληρώσει το όνομά σας.

Η σημαντική είδηση, όμως, κυκλοφόρησε στις 11 Νοεμβρίου και αφορούσε σε μία κοινή ανακοίνωση των Aaron Conners και Chris Jones σχετικά με τον Tex Murphy. Με λίγα λόγια, οι δημιουργοί του Tex αποφάσισαν, μετά το ναυάγιο της ιδέας για flash επεισόδια της σειράς, να προχωρήσουν σε μία σειρά ραδιοφωνικών εκπομπών, όπου θα συνέχιζαν τη βασική ιστορία του πασίγνωστου στους adventurers ήρωα.

Το κείμενο είναι ιδιαίτερα συγκινητικό και περιέχει μία σειρά εκτιμήσεων σχετικά με το status που κυριαρχεί στη βιομηχανία των computer games σήμερα. Αλήθεια, πόσο πολύ άλλαξαν τα πράγματα μέσα σε περίπου 3 χρόνια! Παρακολουθώντας τις εξελίξεις από κοντά, συχνά έχω την αίσθηση ότι έπεσε στο χώρο μία πυρηνική βόμβα και τώρα πια τίποτα δεν είναι το ίδιο.

Τα ραδιοφωνικά αυτά επεισόδια, που άρχισαν στις 16 Νοεμβρίου, μπορείτε να τα βρείτε στη διεύθυνση http://www.unofficialtexmurphy.com/theater/theater.shtml και να τα ακούσετε on-line. Σημειώστε εδώ ότι είναι ακόμη καλύτερα να τα κατεβάσετε στον υπολογιστή σας σε .wma format και να τα παίζετε με την ησυχία σας. Κάθε τέτοιο επεισόδιο διαρκεί 8-10 λεπτά.

Το χρονικό της κατάστασης αυτής έχει ως εξής:

- 11/11/2001 Αναγγέλλεται ότι το Tex Murphy Radio Theater έχει ημερομηνία έναρξης την Παρασκευή, 16 Νοεμβρίου.
- 11/16/2001 Μεταδίδεται το πρώτο επεισόδιο του Tex Murphy Radio!
- 11/23/2001 Μεταδίδεται το δεύτερο επεισόδιο του Tex Murphy Radio!
- 11/30/2001 Μεταδίδεται το τρίτο επεισόδιο του Tex Murphy Radio!

Το τέταρτο επεισόδιο θα μεταδιδόταν στις 14 Δεκεμβρίου, μια και από αυτό και μετά οι εκπομπές θα γίνονταν σε 15ήμερη βάση.

ΒΡΕΘΗΚΕ Η ΛΥΣΗ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΤΟΥ SCHIZM

Οπως γράφω στη στήλη "Adventure SOS", βρέθηκε η λύση του προβλήματος που εμπόδιζε το SCHIZM να τρέχει στα Pioneer DVDs! Το πρόβλημα βρίσκεται στο firmware των συγκεκριμένων DVD-ROMs. Ναι, διαβάζετε σωστά! Με τα DVDs των άλλων εταιρειών δεν παρουσιάζει πρόβλημα. Περισσότερα, όμως, για το θέμα αυτό, και κυρίως για το πώς θα ξεπεράσετε το πρόβλημα, διαβάστε στο σχετικό απόσπασμα στη στήλη "Adventure SOS".

SYBERIA

Τον Απρίλιο του 2002 η Microids θα κυκλοφορήσει το SYBERIA, το νέο adventure game του Benoit Sokal μετά το Amerzone. Αυτήν τη φορά ο Sokal επέλεξε ως χώρο δράσης τις παγωμένες εκτάσεις του Βορρά. Για τις ανάγκες του παιχνιδιού δημιουργήθηκε μία καινούρια 3D engine, η οποία επιτρέπει πλήρη ελευθερία κινήσεων στους χαρακτήρες στους prerendered περιβάλλοντες χώρους.

Το Syberia έχει χωριστεί σε δύο ξεχωριστά adventure games, εκ των οποίων το πρώτο θα κυκλοφορήσει τον ερχόμενο Απρίλη, ενώ το δεύτερο υπολογίζουν να είναι έτοιμο τα Χριστούγεννα του 2002. Η ιστορία του ενός θα είναι ανεξάρτητη από το άλλο, έτσι ώστε ένας παίκτης που θα αποφασίσει να πάρει μόνο ένα από τα δύο παιχνίδια να μην αντιμετωπίζει κανένα πρόβλημα.

Το σενάριο εξελίσσεται τον 21ο αιώνα. Χειρίζεστε τη νεαρή Kate Walker, η οποία είναι δικηγόρος με παραστάσεις στ' ανώτερα δικαστήρια για τη νεοϋρκέζικη εταιρεία Universal Toys Company. Η Kate φτάνει σε ένα μικρό αλπικό χωριό, με σκοπό να αγοράσει για λογαριασμό της εταιρείας της ένα μικρό εργοστάσιο κατασκευής παιχνιδιών. Λίγο πριν να φτάσει, όμως, η κάτοχος του εργοστασίου Anna Vorarlberg πεθαίνει. Στη διαθήκη της γίνεται αναφορά για τον αδελφό της Hans, που ζούσε στη Σιβηρία.

Η Kate αρχίζει να αναζητά τα ίχνη του Hans. Θα έρθει σε επαφή με μία σειρά απίστευτων μηχανημάτων και ρομπότ, που δημιούργησε ο μοναδικός και ιδιαίτερα ευφυής Hans. Η Kate θέλει να μάθει ποιος είναι ο πραγματικός λόγος που οδήγησε τον Hans να αφήσει το χωριό του για να πάει στη Σιβηρία, καθώς επίσης να ανακαλύψει τι ήταν τελικά αυτό που ο Hans αναζητούσε: Ενα νησί όπου πάνω του ζούνε ακόμη Μαμούθ!

Περιμένω με αγωνία το παιχνίδι και εύχομαι να είναι όπως το Amerzone, αν όχι καλύτερο!

ΕΝΑ ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗΝ ΙΕΡΟΥΣΑΛΗΜ

Η Cryo Interactive ετοιμάζει ακόμη ένα νέο adventure game, το JERUSALEM, το οποίο επί-





SYBERIA του BENOIT SOKAL της MICROIDS





JERUSALEM της CRYO INTERACTIVE

σης αναμένεται να κυκλοφορήσει τα μέσα του 2002. Στο adventure αυτό χειρίζεστε τον Adrian Blake, τον ήρωα του πολύ καλού παιχνιδιού Pompeii. Η δράση εξελίσσεται το 1522 μ.Χ. στην Ιερουσαλήμ, την εποχή του Σουλεϊμάν του Μεγαλοπρεπούς. Ο Blake αναλαμβάνει την αποστολή να αποκαλύψει και να σταματήσει αυτούς που απειλούν να "σπάσουν" την εύθραυστη ειρήνη που έχει δημιουργηθεί ανάμεσα στις τρεις κοινότητες της περιοχής. Ο Adrian Blake αναζητά ένα μυστηριώδες αντικείμενο, που οι φήμες λένε ότι ανήκε στον Πατριάρχη Αβραάμ. Αναζητώντας τη χαμένη γυναίκα του (και ελπίζοντας να τη συναντήσει σε μία μελλοντική ζωή), θα βρει ότι η συνωμοσία έχει ως επίκεντρο μία θεωρία της Αποκάλυψης που θα λάβει χώρα τα Χριστούγεννα του ιδίου έτους.

Το Jerusalem είναι το δεύτερο adventure game μετά το Pompeii στην τριλογία που έχει σχεδιαστεί.

ΜΙΑ... ΔΡΑΚΟΥΛΙΑΡΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ!

Στις 12 Δεκεμβρίου κυκλοφόρησε μία συλλογή από την Despec, που περιέχει τα Dracula 1 και 2 στην τιμή των 9.500 δρχ. Όσοι δεν έχετε δει τα παιχνίδια αυτά, αγοράστε την οπωσδήποτε. Είμαι σίγουρος ότι θα σας ξετρελάνει. Ειδικά τα γραφικά των παιχνιδιών αυτών είναι το κάτι άλλο.

ZAK McKRACKEN 2

Στη Γερμανία ολοκληρώνεται από μία ομάδα fans το ZAK McKRACKEN 2. Οι πρώτες πληροφορίες αναφέρουν ότι πρόκειται για ένα εξαιρετικό παιχνίδι. Όσοι δεν έχετε παίξει το πρωτότυπο Zak McKracken της LucasArts, που πρωτοκυκλοφόρησε για τον Commodore 64 και μετά στους Atari - Amiga - PCs, δεν ξέρετε τι χάνετε. Είναι τεράστιο σε έκταση δράσης, αφού διαδραματίζεται από τον πλανήτη Άρη μέχρι τις στέπες της Αφρικής, και διαθέτει ένα μοναδικό χιούμορ, που δυστυχώς δεν έγινε δυνατόν να περάσει και σε άλλα παιχνίδια της εταιρείας. Βλέπετε, όλη η δύναμή του ήταν το εκπληκτικό σενάριό του, αλλά ποιος ενδιαφέρεται για τέτοια σήμερα; Μου πήρε περίπου 4 μήνες σχεδόν συνεχούς παιχνιδιού για να το τελειώσω!

Μακάρι να δούμε το Zak McKracken 2. Εύχομαι μόνο να κυκλοφορήσει και στα αγγλικά, γιατί από γερμανικά δεν έχω ιδέα.

ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟ WIZARDRY 8;

Δεν έχω διασταυρώσει αν, τελικά, το WIZARDRY 8 της Sirtech Canada κυκλοφόρησε κανονικά στις ΗΠΑ ή όχι. Αυτό που παρατηρώ, όμως, είναι ότι όλα σχεδόν τα previews ή τα reviews του παιχνιδιού που έχουν δει το φως της δημοσιότητας είναι από θετικά έως διθυραμβικά. Δεν ξέρω αν θα έρθει στην Ελλάδα και ποιος θα το φέρει, αλλά εγώ μεταφέρω μερικές εντυπώσεις μου απ' ό,τι έχω δει μέχρι στιγμής.

Το παιχνίδι παίζεται σε προοπτική πρώτου προσώπου και ο παίκτης χειρίζεται μέχρι 6 χαρακτήρες ταυτόχρονα. Η δημιουργία των χαρακτήρων είναι από τα πιο "δυνατά" σημεία του παιχνιδιού. Μπορείτε να περάσετε πάρα πολλές ώρες δημιουργώντας απίστευτους συνδυασμούς χαρακτήρων, τους οποίους δεν έχετε συναντήσει ξανά σε κανένα άλλο RPG game. Αυτό το στοιχείο, που ήταν ανέκαθεν από τα πιο "δυνατά" στοιχεία σ' όλα τα Wizardry που έχουν κυκλοφορήσει ως σήμερα, διατηρείται και εδώ αναλλοίωτο.

Τα γραφικά τρέχουν μέχρι και σε 1.600x1.200 ανάλυση και σε 32bit χρώμα! Το παιχνίδι δείχνει σταθερό και μέχρι στιγμής δεν έχουν αναφερθεί bugs που να προκαλούν αξεπέραστες καταστάσεις, όπως είχε γίνει είτε με το Ultima 9 είτε πρόσφατα με το Pool of Radiance 2.

Αν και έχω προχωρήσει κάπως το παιχνίδι, δεν θέλω να γράψω κάποιο review γι' αυτό ή για το POOL OF RADIANCE: THE RUINS OF MYTH DRANNOR προτού μάθω πότε θα κυκλοφορήσουν στη χώρα μας. Δεν θέλω να ξανασυμβεί ό,τι και με το MYST 3, που δημοσιεύσαμε το review βάσει ενός αντίτυπου από την Αμερική και, τελικά, το παιχνίδι ήρθε στη χώρα μας 4 μήνες αργότερα, και δεν γράψαμε σχεδόν τίποτα.

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ ULTIMA ONLINE

Έχω πολύ καιρό να αναφερθώ στο ULTIMA ONLINE της Electronic Arts. Η νεότερη έκδοση του παιχνιδιού, που ετοιμάζεται από την EA, θα ονομάζεται LORD BLACKTHORN'S REVENGE. Το Ultima Online έχει περίπου 225.000 συνδρομητές και μαζί με τα EverQuest, Asheron's Call και Anarchy Online αποτελούν τα 4 "μεγάλα" και "μαζικά" on-line RPGs.

Τη θέση του παραγωγού της νέας αυτής έκδοσης ανέλαβε ο artist Todd McFarlane. Ο Lord Blackthorn θα είναι ο "κακός" χαρακτήρας, που με ένα τρομερό στρατό από διαβολικά τέρατα, θα προσπαθήσει να κυριεύσει τον κόσμο. Ο Blackthorn, πασίγνωστος από τα κανονικά Ultima παιχνίδια, θα παρουσιαστεί ως "μισός άνθρωπος και ολοκληρωτικά διαβολικός". Τα νέα τέρατα θα έχουν βελτιωμένο AI και θα απαιτούν πολύ πιο "έξυπνη" αντιμετώπιση από τους παίκτες.

Η διεύθυνση του official Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge site είναι η http://www.uo.com/blackthornsrevenge/

Περισσότερα, όμως, γιατί υπάρχουν πολλά και ενδιαφέροντα νέα, στο επόμενο τεύχος.

του Ζήση 'SnakeMJK' Παπασπύρου
snakemjk@hotmail.com

Δεν ξέρω τι ευχή κάνατε και τι ζητήσατε από τον Αϊ Βασίλη, εμένα ένα WarCraft 3 μού είναι υπεραρκετό! Ελα, όμως, που δεν θα μου κάνει το χατίρι, καθώς η Blizzard ανακοίνωσε ακόμα μία καθυστέρηση του τίτλου. Για πότε; Θα φοράτε βατραχοπέδιλα όταν βγει!

MAGIC: THE GATHERING: ON-LINE

Ας αφήσουμε τα παρατράγουδα της Blizzard και να πιάσουμε τα παρατράγουδα της Πάνια, ε... του γνωστού card game Magic: The Gathering. Ενα απόγευμα που είχα πάει στα γραφεία του περιοδικού και συζητούσα με τον σεβασμιότατο Αρχισυντάκτη μας, η κουβέντα ήρθε στο Magic. Αρχικά τον είδα με απειλητικές διαθέσεις, έτοιμο να βγάλει έξω το deck του και να με καθαρίσει, γι' αυτό και... την έκανα με ελαφριά πηδηματάκια. Φεύγοντας, βέβαια, θυμήθηκα ένα project που είχε αρχίσει στο παρελθόν για μεταφορά του MtG στο Net.

Ο Richard Garfield δεν φανταζόταν ούτε στα πιο τρελά όνειρά του ότι το card game που δημιούργησε, θα παιζόταν κάποτε από 6 εκατομμύρια παίκτες σε συνολικά 52 χώρες. Η Wizards of the Coast, ιδιοκτήτης του MtG, αποφάσισε, με τη συνεργασία της Leaping Lizard Software, να μεταφέρει τις μάχες του "τραπεζιού" στο Διαδίκτυο, με σκοπό να προσελκύσει ακόμα περισσότερα άτομα, αλλά και να υπάρχει η δυνατότητα διηπειρωτικών παιχνιδιών :).


MAGIC: THE GATHERING

Οι προηγούμενες προσπάθειες μεταφοράς της Μαγείας στο χώρο των Η/Υ ήταν κάτι παραπάνω από αποτυχημένες, διότι προσπαθούσαν να δημιουργήσουν ένα είδος σεναρίου, κάτι που "ξενέρωνε" τον παίκτη του Magic. Στο MtG On-line τα πράγματα είναι πιο απλά. Αφού διαλέξετε ένα avatar που θα σας αντιπροσωπεύει, συνδέεστε στον server του παιχνιδιού και σας τοποθετεί σε ένα δωμάτιο μαζί με άλλα avatars-παίκτες. Αυτό το δωμάτιο είναι γεμάτο με τραπέζια, έτσι το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να κάτσετε σε ένα άδειο τραπέζι και να περιμένετε τον αντίπαλο ή να επιλέξετε κάποιον από αυτούς που ήδη περιμένουν. Επίσης, δεν είναι όλα τα τραπέζια ίδια, διότι σε μερικά παίζουν απλώς για την ευχαρίστηση του παιχνιδιού, ενώ σε άλλα διεξάγονται ladder games, τα οποία θα σας δίνουν πόντους ανεβάζοντας το όνομά σας στην παγκόσμια κατάταξη. Φυσικά, οι πρώτοι των πρώτων θα ανταμείβονται με δωράκια. Η επιλογή των καρτών γίνεται με δύο τρόπους: είτε μυστικά από τον Η/Υ είτε διαλέγοντας μία μία τις κάρτες σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα. Εν κατακλείδι, να σημειώσουμε ότι οποιοδήποτε expansion κυκλοφορεί από την Wizards of the Coast για το MtG, θα μεταφέρεται αυτόματα και στο on-line, πολλαπλασιάζοντας με το άπειρο την αντοχή του παιχνιδιού. Το παιχνίδι είναι ακόμα σε beta testing περίοδο και αναμένεται στα ράφια των καταστημάτων μέσα στο πρώτο τρίμηνο του 2002.

SPRING BREAK

Μετά τη μεγάλη εισπρακτική επιτυχία του Tropico, ήταν δυνατόν να μη δούμε και κάποιον κλώνο του; Οπως και στο Tropico, θα πρέπει να χτίσετε κτήρια, να διαμορφώσετε τους κανόνες αυτών και γενικότερα να καταλάβετε τι έχει ανάγκη η πόλη σας και να της το δώσετε. Φυσικά, δεν έχουμε να κάνουμε πάλι με δικτατορίες και μικρά νησιά της Κούβας, αλλά με έναν επιχειρηματία, ο οποίος θέλει να βγάλει χρήματα αξιοποιώντας μία τουριστική περιοχή. Σύμφωνα με τον Steve Beverly, το παιχνίδι έχει επηρεαστεί από πολλά άλλα, μεταξύ των οποίων και τα Red Alert 2, Sims, Rollercoaster, καθώς και από τα παιχνίδια της εταιρείας Deep Red Games, που μας έχει δώσει τα Risk 2 και Monopoly Tycoon.

Ο αριθμός των νησιών που θα περιέχονται στο SB θα κυμαίνεται μεταξύ 12 και 16. Οι διαφορές μεταξύ των νησιών θα είναι τεράστιες, θέλοντας να κάνουν το καθένα από αυτά μοναδικό και την περίπτωση πλήξης του παίκτη ανύπαρκτη. Ετσι, τα νησιά θα διαφέρουν ως προς τη μορφολογία του εδάφους, τις καιρικές συνθήκες, τα διαθέσιμα προς χτίσιμο κτήρια, τη μουσική και γενικά στους ήχους, στα ατυχήματα, στους επισκέπτες του νησιού, στις αποστολές κ.λπ. Οπως θα παρατηρήσατε, στις διαφορές των νησιών ανέφερα και τα ατυχήματα, καθώς έχει δοθεί μεγάλη λεπτομέρεια στα ατυχήματα που συμβαίνουν και στο πώς επηρεάζουν τον κόσμο. Μεταξύ άλλων, υπάρχουν ατυχήματα, όπως επίθεση καρχαρία, μέδουσες, κουνούπια και δηλητηριάσεις. Μάλιστα, μπορείτε να βγάλετε και χρήμα από την όλη υπόθεση. Ξέρω, ακούγεται περίεργο, αλλά αν ύστερα από μία επίθεση καρχαρία βάλετε τους ναυα-


SPRING BREAK

γοσώστες σας να αποκλείσουν την παραλία, τότε οι κακόμοιροι λουόμενοι θα βρουν παρηγοριά στα μπαρ σας!

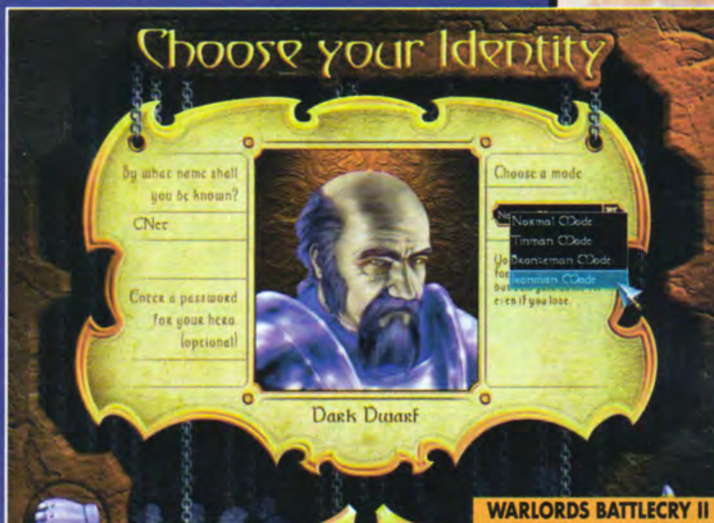
Υπάρχουν 6 τύποι εργαζομένων, οι: ναυαγοσώστες, χτίστες, καθαριστές, πορτιέρηδες, μηχανικοί και εργαζόμενοι ταξιδιωτικών γραφείων. Σκοπός των τελευταίων είναι να αναπτύσσουν συνεχώς τις παραλίες του νησιού και να συλλέγουν πληροφορίες για τις απόψεις των τουριστών. Οι υπόλοιποι εργαζόμενοι είναι ευκόλως εννοούμενο τι κάνουν, εκτός ίσως από τον πορτιέρη, ο οποίος όχι μόνο ρίχνει πόρτες στα 15χρονα που προσπαθούν να πιουν αλκοόλ, αλλά προστατεύει και τις παραλίες από επιτήδειους που προκαλούν φασαρίες.

Οπως έχουμε συνηθίσει σε τέτοιου είδους παιχνίδια, υπάρχει η δυνατότητα να πειράξουμε τα settings κάθε κτηρίου. Ετσι, στο μπαρ θα υπάρχει ένας δείκτης, που υποδεικνύει πόσο δυνατά θα είναι τα ποτά. Εάν τα κάνετε μπόμπες, τότε θα δείτε πολλά τραγελαφικά να συμβαίνουν στην οθόνη σας. Αλλοι θα αρρωστήσουν, άλλοι θα γίνουν βίαιοι, ενώ οι περισσότεροι μάλλον θα είναι μέσα στην τρελή χαρά. Το τελευταίο επηρεάζει και το δείκτη flirt κάθε επισκέπτη. Ναι, είναι γεγονός, μετά τους Dow Jones και NASDAQ, έχουμε και το δείκτη flirt! Ο συγκεκριμένος δείκτης κινείται ανάλογα με τη διάθεση του επισκέπτη να αναπτύξει κάποιου είδους σχέση. Οταν πιει ο επισκέπτης, τότε ο δείκτης flirt ανεβαίνει, αν όμως μπεκρουλιάσει, τότε θα πέσει στο χαμηλότερο δυνατό σημείο. Ο δείκτης flirt επηρεάζεται επίσης από τον αριθμό των ελκυόμενων ετερόφυλων ανθρώπων που υπάρχουν στον περιβάλλοντα χώρο, καθώς και από τυχόν χυλόπιτες. Με άλλα λόγια, όλα είναι στο πρόγραμμα! Τέλος, το παιχνίδι θα περιέχει περισσότερα από 60 κτήρια και add-ons. Το Spring Break αναμένεται να κυκλοφορήσει την άνοιξη του 2002.

WARLORDS BATTLECRY II

Πριν από ενάμιση χρόνο η SSG έβγαλε στην αγορά το Warlords Battlecry, ένα strategy game διαφορετικό και από τα υπόλοιπα Warlords, αλλά και τα strategies. Ηταν διαφορετικό από τα Warlords γιατί έπρεπε να αναπτύξετε τη βάση σας, να δημιουργήσετε μία ισχυρή άμυνα, να συλλέξετε πρώτες ύλες. Από την άλλη, διέφερε από τα υπόλοιπα strategies λόγω του περίεργου hero system που διέθετε. Στο Warlords Battlecry II το hero system έχει αλλάξει ακόμα περισσότερο, δίνοντας στο παιχνίδι πινελιές από RPG. Αναπτύσσοντας το χαρακτήρα σας, αυξάνονται τα 4 attributes του, αντοχή, ταχύτητα, εξυπνάδα και χάρισμα. Οπως είναι φυσικό, τα 4 τελευταία επιδρούν στον τρόπο με τον οποίο μάχεται ο χαρακτήρας σας, αλλά και στην επιρροή που έχει στους υπόλοιπους χαρακτήρες του παιχνιδιού, πείθοντάς τους να πολεμήσουν στο πλευρό σας.

Αντίθετα από τα υπόλοιπα games, ο χαρακτήρας σας παίρνει Experience Points όχι μόνο σκοτώνοντας αντιπάλους, αλλά και κλέβοντας τα κτήρια του αντιπάλου ή απλώς επιβιώνοντας στη μάχη! Καθώς ανεβαίνει ο χαρακτήρας σας επίπεδα, αποκτά ολοένα περισσότερα skills και magic spells, γεγονός πολύ χρήσιμο,



WARLORDS BATTLECRY II

διότι οι ιδιότητες του χαρακτήρα σας μεταφέρονται, όπως η aura του Diablo 2, στις φιλικές μονάδες που βρίσκονται κοντά σας. Τώρα, να ανησυχούμε ή να χαρούμε που τα strategies και τα RPGs, όσο περνάει ο χρόνος, γίνονται ένα;

Συνεχίζουμε με τις φυλές του παιχνιδιού, οι οποίες είναι συνολικά 9. Μερικές από αυτές είναι οι Barbarians, οι οποίοι δεν ήταν διαθέσιμοι ως hero unit στο προηγούμενο Battlecry, Demons, Dark Dwarves και Fey. Το WB2 θα το δούμε και στο επόμενο τεύχος, μια και αργεί ακόμα η κυκλοφορία του (άνοιξη 2002).

Κάπου εδώ τελειώνει ο διαθέσιμος χώρος και πρέπει να σας αποχαιρετίσω. Μέχρι το επόμενο τεύχος, βέβαια, όπου θα έχουμε ακόμη περισσότερα ενδιαφέροντα νέα για τη strategy community.

PC

TIP OF THE MONTH: YURI'S REVENGE

Ας γράψουμε και εμείς κάνα tip, για να μην παίρνουν όλη τη δόξα οι αναγνώστες! Φυσικά, θα γνωρίζετε το υποβρύχιο του Yuri, το Boomer. Αν και στερείται αντιαεροπορικής κάλυψης, είναι από τις καλύτερες μονάδες του νέου στρατού του expansion. Μπορεί αρχικά να σας φαίνεται βλακώδες, αλλά πλέον της μόδας είναι το rush με navy και το συγκεκριμένο υποβρύχιο. Ετσι, φτιάχνετε αμέσως sub pen και το στέλνετε στη βάση του αντιπάλου, καθαρίζετε τα ζωτικά κτήριά του και μέσα σε 5-6 λεπτά είστε νικητής. Βέβαια, επειδή τα Barracks και War factory χρειάζονται μόνο ένα v2 rocket για να καταστραφούν, αλλά το boomer εκτοξεύει δύο, για να μην πάει χαμένος ο δεύτερος πύραυλος, με το που εκτοξευθεί ο πρώτος, στοχεύστε αμέσως άλλο κτήριο. Ετσι, με μία επίθεση έχετε... δύο τρυγόνια!



του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΣΕ ΑΣΠΡΟ & ΜΑΥΡΟ

Το τέλος των καλωδίων

Εδώ και δύο συνεχόμενα τεύχη, έχουμε παρουσιάσει ασύρματες συσκευές από δύο εταιρείες. Τον Νοέμβριο στις σελίδες της στήλης είχε φιλοξενηθεί το ασύρματο οπτικό ποντίκι της Microsoft, και στο τεύχος Δεκεμβρίου το ασύρματο Trackball της Logitech. Και οι δύο εταιρείες επιστρέφουν δριμύτερες αυτόν το μήνα, με τις νέες ασύρματες συσκευές τους, αυτή τη φορά σε ολοκληρωμένες desktop προτάσεις πληκτρολογίου και ποντικιού. Και οι δύο περιλαμβάνουν ένα ασύρματο πληκτρολόγιο και ένα ασύρματο ποντίκι. Οπως θα δούμε, η προσέγγιση καθεμίας στον τομέα των ασύρματων desktops είναι πολύ διαφορετική...

Wireless Desktop

Η πρόταση της Microsoft, το Wireless Desktop, ολοκληρώνεται γύρω από ένα κομψό και αρκετά λιτό σετ. Πρόκειται για ένα κλασικό πληκτρολόγιο λευκού χρώματος, όχι μακρύτερο αλλά κατά τι πιο φαρδύ από τα συνηθισμένα. Η διάταξη των πλήκτρων είναι η βασική, ενώ στο επάνω μέρος βρίσκονται μικρά buttons με multimedia λειτουργίες. Συγκεκριμένα, πάνω από τα Function Keys (F1- F12) βρίσκονται buttons που αλληλεπιδρούν με τον Internet Explorer ή όποιον άλλο Web browser χρησιμοποιείτε. Buttons για back, forward, stop, search, favorites και Web Home αντικαθιστούν το κλικ με το ποντίκι στο interface του Web browser, ενώ ένα button "mail" ενεργοποιεί τον mail client. Πάνω από το αριθμητικό πληκτρολόγιο υπάρχουν τρία ακόμα λειτουργικά buttons/συντομεύσεις, που ενεργοποιούν το "My Computer" και το Calculator των Windows, καθώς επίσης θέτουν τον υπολογιστή σε sleep mode. Ο αισθητήρας της ασύρματης επικοινωνίας βρίσκεται στο κάτω μέρος του πληκτρολογίου, ακριβώς δίπλα από τη θέση για τις μπαταρίες, οι οποίες είναι μόλις δύο.

Το Cordless Desktop Optical της Logitech είναι σαφώς ένα αντικείμενο φετίχ, με πολλά πλεονεκτήματα στη λειτουργικότητα και την καλαισθησία του.

Cordless Desktop Optical

Η πρόταση της Logitech ακούει στο όνομα Cordless Desktop Optical και είναι σαφώς πολύ πιο εντυπωσιακή. Το πληκτρολόγιο έχει όμορφο design, με ήρεμες καμπύλες και χρώματα μαύρο ματ στο βασικό σκάφος, γυαλιστερό χρώμα του άνθρακα στις επιφάνειες των πλήκτρων multimedia και βαθύ μπλε στα πλήκτρα. Εκτός από τη βασική διάταξη των πλήκτρων, το πληκτρολόγιο είναι πλούσιο σε multimedia buttons και ελεγκτές. Συγκεκριμένα, στο αριστερό πλάγιο άκρο βρίσκεται μία ροδέλα αντίστοιχη με αυτήν του ποντικιού, δίνοντας ευχρηστία στο navigation μέσω του πληκτρολογίου. Ακριβώς από κάτω βρίσκονται δύο πλήκτρα λειτουργιών περιβάλλοντος Explorer (go και back). Στα επάνω αριστερά και δεξιά άκρα του πληκτρολογίου βρίσκονται δύο κονσόλες με buttons επιλογών Internet, περιλαμβανομένης της ενεργοποίησης των επιλογών Finance, My sites, Community, Favorites, Email, Shopping, Search και άλλες επιλογές που μπορεί να έχετε ρυθμίσει στον Web browser που χρησιμοποιείτε. Επάνω και στο κέντρο βρίσκεται μία multimedia κονσόλα που διαχειρίζεται τον τρέχοντα media player που χρησιμοποιεί το σύστημά σας. Υπάρχει πλήκτρο ενεργοποίησής του και τα πλήκτρα forward, backward, play/pause, stop και mute, καθώς και ένας ρυθμιστής έντασης του ήχου. Στο κάτω μέρος του πληκτρολογίου βρίσκεται η καταπακτή των μπαταριών, οι οποίες είναι τέσσερις, κάτι μάλλον φυσιολογικό, αν αναλογιστεί κανείς τις λειτουργίες του πληκτρολογίου. Αισθητικά, το πληκτρολόγιο της Logitech είναι ανώτερο, αλλά όχι αρκετά συμπαγές σε σχέση με αυτό της Microsoft. Το σκάφος του είναι από μαλακό πλαστικό και σχεδόν σε κάθε "βίαιη" κίνηση ακούγονται τριξίματα, τα οποία μερικοί μπορεί να βρείτε ενοχλητικά. Επίσης, η αφή των πλήκτρων είναι ελαφρώς πιο "σκληρή" στο πληκτρολόγιο της Microsoft, με αποτέλεσμα η πληκτρολόγηση να είναι περισσότερο ελεγχόμενη, αλλά πιο κουραστική.



WIRELESS DESKTOP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium, Windows 98, Me, 2000
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft, Λεωφ. Κηφισίας 56, 151 25 Μαρούσι, τηλ.: 6151200
ΤΙΜΗ: €77,77 (26.500 δρχ.) χωρίς ΦΠΑ

Wireless Desktop Wheel Mouse

Το Wireless Desktop Wheel Mouse, το ποντίκι που προτείνει η Microsoft, έχει την ίδια αισθητική με το πληκτρολόγιο. Είναι αρκετά κομψό, χωρίς βέβαια να έχει ιδιαίτερες σχεδιαστικές καινοτομίες. Αυτό που κάνει εντύπωση είναι πως το ποντίκι δεν είναι οπτικό, αλλά διαθέτει την κλασική -αν και μάλλον ξεπερασμένη- μπίλια για τη μεταφορά της κίνησης του χεριού. Βεβαίως, αυτό σημαίνει ότι το ποντίκι μειονεκτεί όσον αφορά στη λειτουργικότητα αλλά και στη διάρκεια ζωής, σε σχέση με τα οπτικά ποντίκια. Ακόμα, περιορίζει την καλή λειτουργία του στην επιφάνεια του mouse pad (τα οπτικά ποντίκια μπορούν να "διαβάσουν" κινήσεις σε οποιαδήποτε επιφάνεια εκτός από γυαλί). Τα κινητά μέρη του ποντικιού είναι πλαστικά, κάτι που σημαίνει ότι καθαρίζονται σχετικά εύκολα, αλλά δεν παύει, κατά καιρούς, η σκόνη που μαζεύεται στις άκρες των κυλίνδρων, να περιορίζει τις κινήσεις. Το ποντίκι διαθέτει τέσσερα βασικά πλήκτρα και ένα πλήκτρο-ροδέλα. Εκτός από τα δύο συνηθισμένα mouse buttons, που βρίσκονται στη διάθεση του δείκτη και του μεσαίου δακτύλου, υπάρχουν και δύο λεπτότερα, αριστερά και δεξιά στα πλάγια μέρη της συσκευής, και δουλεύονται με τον αντίχειρα ή τα μικρότερα δάχτυλα. Το θετικό με το ποντίκι της Microsoft εντοπίζεται στη συμμετρικότητά του. Αντίθετα με το ασύρματο οπτικό της Microsoft, που παρουσιάσαμε πριν από δύο τεύχη, αλλά και το ασύρματο οπτικό ποντίκι της Logitech που θα δείτε στη συνέχεια, αυτό είναι απολύτως εύχρηστο και με το δεξί και με το αριστερό χέρι. Τέλος, το ποντίκι χρειάζεται επίσης δύο μπαταρίες για να λειτουργήσει. Ενα κουμπάκι στο κάτω μέρος του ανοίγει και επιτρέπει την αφαίρεση του κελύφους όπου ακουμπά η παλάμη, μέσα στο οποίο τοποθετούνται οι μπαταρίες. Στη συσκευασία περιλαμβάνονται οι τέσσερις μπαταρίες που απαιτούνται από τις δύο συσκευές.

Cordless Mouseman Optical

Από την άλλη, το ποντίκι της Logitech είναι οπτικό και από σχεδιαστικής άποψης συμπληρώνει το πληκτρολόγιό της. Είναι αρκετά κομψό, με λιτό σχεδιασμό, αλλά με όλη τη λειτουργικότητα που του αποδίδει τόσο η ασύρματη επικοινωνία όσο και η εργονομία του οπτικού αισθητήρα. Αν και κατώτερο από το οπτικό ασύρματο ποντίκι της Microsoft, είναι ανώτερο από το Wireless Desktop Wheel Mouse που ολοκληρώνει τη Wireless πρόταση της ανταγωνίστριας εταιρείας, υπό ορισμένες συνθήκες, όμως. Λειτουργικά, το ποντίκι της Logitech δεν απευθύνεται σε αριστερόχειρες. Η εργονομία του είναι σαφώς καλύτερη από αυτήν του Wireless Desktop Wheel Mouse, αλλά τα διαθέσιμα πλήκτρα είναι μόλις 3, συμπεριλαμβανομένης της ροδέλας, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως πλήκτρο. Επίσης, το πλήκτρο του αντίχειρα, αν και είναι πολύ μικρό, βρίσκεται πολύ χαμηλά, ώστε να επιτρέπεται η εύκολη χρήση του. Ο αντίχειρας, στην προσπάθειά του να το πατήσει, βρίσκει σχεδόν πάντα στο τραπέζι. Οπότε, πρακτικά, το ποντίκι της Logitech έχει μόνο δύο πλήκτρα και τη ροδέλα, σε αντίθεση με τα 4 συν τη ροδέλα του Wireless Desktop Wheel Mouse της Microsoft. Ομως, η λειτουργικότητα του πληκτρολογίου της Logitech καθιστά σχεδόν μη απαραίτητη τη ρύθμιση και λειτουργία περισσότερων των δύο βασικών πλήκτρων του ποντικιού, και έτσι η Logitech κερδίζει αυτή την άτυπη "μυο-μαχία" έναντι της μπίλιας του ποντικιού της Microsoft χάρη στον οπτικό αισθητήρα.

"Δέκτες"

Ο δέκτης σημάτων της Microsoft έχει σχεδόν το μέγεθος του ποντικιού. Το σκάφος είναι επίσης λευκό, αλλά ο σχεδιασμός του είναι μάλλον αντιαισθητικός, ακόμα και σε σχέση με τον επίσης μεγάλο δέκτη του ασύρματου οπτικού ποντικού της εταιρείας. Ο δέκτης βγάζει δύο εξόδους PS/2, με τις οποίες συνδέεται με τον υπολογιστή. Το πακέτο ολοκληρώνει ένα λιτό manual και ένα CD με τους απαραίτητους drivers. Φυσικά, σε όλες τις εκδόσεις Windows, από τα 98 και μετά, οι συσκευές αναγνωρίζονται και λειτουργούν άψογα, χωρίς να είναι απαραίτητη η χρήση του CD εγκατάστασης.

Ο δέκτης της Logitech είναι και αυτός κομψότερος και πιο μικρός. Οι θύρες που βγάζει είναι USB ή PS/2 για το πληκτρολόγιο και PS/2 για το ποντίκι (αν και η Logitech προτείνει να συνδεθούν και οι δύο συσκευές σε θύρες PS/2). Το πακέτο συμπληρώνεται από έξι αλκαλικές μπαταρίες (τέσσερις για το πληκτρολόγιο και δύο για το ποντίκι), ένα σύντομο manual και από το CD των drivers. Η πληθώρα λειτουργιών του πληκτρολογίου της Logitech καθιστά απαραίτητη την εγκατάσταση των drivers, καθώς χωρίς αυτούς δεν λειτουργεί πλήρως η κονσόλα multimedia. Ολες οι λειτουργίες Internet και Explorer λειτουργούν και χωρίς εγκατάσταση, αρκεί να έχουν ρυθμιστεί και στα ανάλογα προγράμματα.

Τελικά, ο διαχωρισμός μεταξύ των δύο είναι σαφής. Η πρόταση της Microsoft είναι "σπαρτιάτικη", με ελάχιστες βασικές εντολές Internet, και σίγουρα ανταποκρίνεται στις λειτουργίες ενός υπολογιστή εργασίας. Η καλή, συμπαγής κατασκευή και η επαγγελματική υφή κάνουν το Wireless Desktop ιδανικό για τον επαγγελματία. Από την άλλη, το Cordless Desktop Optical της Logitech είναι σαφώς ένα αντικείμενο φετίχ, με πολλά πλεονεκτήματα στη λειτουργικότητα και την καλαισθησία του. Ενα πληκτρολόγιο ιδανικό για multimedia εφαρμογές που, εκτός από το γραφείο, θα μπορούσε άριστα να ταιριάξει και στο σαλόνι σας, δίνοντας άλλη αίσθηση στη λειτουργικότητα του υπολογιστή σας προκειμένου να παρακολουθείτε DVD ή να ακούτε μουσική.

CORDLESS DESKTOP & MOUSE MAN
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Logitech
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium, Windows 98, Me, 2000
ΔΙΑΘΕΣΗ: IDEAL Electronics, Λεωφ. Γ. Γεννηματά - Θέση Χαβώσι, 196 00, τηλ.: 5539600
ΤΙΜΗ: €140,57 (47.900 δρχ.) χωρίς ΦΠΑ

DR. FIX IT

Ενας ηλεκτρονικός επιδιορθωτής ψηφιακών δίσκων

Αν και τα CDs και DVDs είναι κατά γενική ομολογία πολύ ανθεκτικά, μπορούν να φθαρούν εξαιτίας τόσο της κακής χρήσης όσο και της παλαιότητας. Συχνά μικροατυχήματα προκαλούν "πληγές" στην επιφάνεια ενός δίσκου, με αποτέλεσμα να γίνεται προβληματική η ανάγνωσή τους. Ακόμα, όμως, και αν θεωρείτε ότι προσέχετε πολύ τα CDs σας, θα πρέπει να παραδεχτείτε ότι η σωστή λειτουργία τους εξαρτάται αρκετά από την καθαρότητα και τη γυαλάδα τους. Ακόμα, ένα σκονισμένο ή με δαχτυλιές δισκάκι μπορεί να προκαλέσει πρόβλημα και στην κεφαλή ανάγνωσης του drive. Δεν είναι σπάνιες οι περιπτώσεις που οι κεφαλές "κολλάνε", προσπαθώντας να διαβάσουν ένα βρώμικο CD μουσικής, με αποτέλεσμα το κομμάτι να "πηδάει". Ο συνήθης τρόπος άμεσου καθαρισμού είναι το χαρακτηριστικό σκούπισμα του δίσκου στο τζιν παντελόνι, ο οποίος είναι μεν αποτελεσματικός, αλλά μόνο προσωρινά. Από την άλλη, κάποιοι συνετοί ίσως έχετε αγοράσει ειδικές καθαριστικές αλοιφές και κάθεστε υπομονετικά, χρησιμοποιώντας πανάκια, για να καθαρίσετε τα δισκάκια σας. Σε όποια κατηγορία "αγάπης" προς τα CDs σας και αν ανήκετε, είναι σίγουρο ότι θα σας ενδιέφερε ένας τρόπος αυτοματοποίησης των μεθόδων καθαρισμού τους. Μία από τις πιο ενδιαφέρουσες, μη έχουσες να κάνουν τίποτα με τους υπολογιστές, συσκευές που βρέθηκαν ποτέ στα χέρια μου είναι το Dr. Fix It. Πρόκειται για ένα εύχρηστο μηχάνημα, που καθαρίζει, γυαλίζει και επιδιορθώνει τα CDs σας, είτε αυτά είναι μουσικής είτε δεδομένων.

Η συσκευή θυμίζει φορητό CD player, με ένα διαφανές καπάκι και μόλις 3 κουμπιά για τη λειτουργία της. Στο πακέτο υπάρχουν 2 ειδικά kits καθαριστικών, με τις απαραίτητες βούρτσες και αλοιφές. Ανοίγοντας το καπάκι, υπάρχουν βάσεις για κυκλικές βούρτσες, οι οποίες γυρίζουν προς την αντίθετη κατεύθυνση από αυτήν του CD. Το ένα κουμπί της συσκευής υπάρχει για το άνοιγμα του καπακιού, ενώ τα άλλα δύο αφορούν στις δύο ταχύτητες λειτουργίας του Dr. Fix It. Οι διαδικασίες "θεραπείας" που μπορείτε να ακολουθήσετε είναι τρεις. Η πρώτη αφορά στον καθαρισμό του δίσκου και γίνεται με το ειδικό καθαριστικό σετ, που αποτελείται από μία απλή και μία εξειδικευμένη βούρτσα και ένα φιαλίδιο καθαριστικού υγρού. Κατά τη διαδικασία, αφού τοποθετήσετε τις ειδικές βούρτσες στη συσκευή και υγράνετε την ειδική βούρτσα (ακολουθώντας τις οδηγίες), τοποθετήσετε το CD και κλείσετε το καπάκι, το μόνο που απομένει να κάνετε είναι να πατήσετε το κουμπί "Clean" και η διαδικασία καθαρισμού ξεκινά και ολοκληρώνεται μέσα σε 20 δευτερόλεπτα.

Μία από τις πιο ενδιαφέρουσες, μη έχουσες να κάνουν τίποτα με τους υπολογιστές, συσκευές που βρέθηκαν ποτέ στα χέρια μου είναι το Dr. Fix It.



Η διαδικασία που θα σας φανεί χρησιμότερη είναι αυτή της επιδιόρθωσης. Κατ' αυτήν, βάζετε στην ειδική βούρτσα μία αλοιφή, η οποία καταφέρνει να εξαφανίσει τις πληγές από την επιφάνεια του δίσκου. Βεβαίως, μην περιμένετε ότι θα επιδιορθωθούν οι χαρακιές, ωστόσο όλες οι φυσιολογικές γρατσουνιές εξαφανίζονται, κάτι που θα σας εκπλήξει. Κατά τη διαδικασία διόρθωσης, η συσκευή "τρέχει" με τη διπλάσια ταχύτητα απ' ό,τι σε αυτή του καθαρισμού, ενώ ολοκληρώνεται σε δύο λεπτά. Η τρίτη διαδικασία, αυτή του γυαλίσματος της επιφάνειας, είναι ακριβώς η ίδια, με τη μόνη διαφορά ότι δεν χρειάζεται να βάλετε την αλοιφή. Και στις τρεις περιπτώσεις, η διαδικασία γίνεται ως εξής: Η μία βούρτσα βρέχεται και καθαρίζει (καθώς της βάζετε καθαριστικό ή αλοιφή) και η άλλη είναι στεγνή και σκουπίζει το CD που καθαρίζεται. "Wax on, wax off", όπως έλεγε και ο Miyagi στην ταινία "Karate Kid".

Βρήκα την εν λόγω συσκευή ως μία τέλεια ιδέα και τη χρησιμοποίησα για να καθαρίσω πολλά CDs, ενώ κατάφερα να "επιδιορθώσω" κάποια μουσικά δισκάκια, τα οποία δεν μπορούσε πια να παίξει το στερεοφωνικό μου (έπαιζαν μόνο στο σαφώς ισχυρότερο CD-ROM του υπολογιστή μου). Τώρα παίζουν κανονικότατα! Ακόμα, κατάφερα να επιδιορθώσω ένα Video CD, το οποίο αρνιόταν πεισματικά να διαβαστεί από οποιοδήποτε CD-ROM, ενώ ακόμα και μερικά δεδομένα από τα παλιά backup CDs μου σώθηκαν! Το πραγματικό crash test, όμως, έγινε με τη χρήση του παλιού CD-ROM μου, το οποίο, λόγω "ηλικίας" και "κούρασης", δεν μπορούσε πια να διαβάζει παρά μόνο καινούρια δισκάκια. Ενα παλιό CD, το οποίο, φυσικά, δεν παρουσίαζε κανένα πρόβλημα ανάγνωσης στο CD-ROM που χρησιμοποιώ τώρα, αφού πέρασε από δύο καθαριστικά και από δύο επιδιορθώσεις και δύο γυαλίσματα, έγινε αναγνώσιμο και από την παλιά συσκευή! Αν και αυτό δεν σας αρκεί...

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Μία ελεύθερη πρίζα ή τέσσερις μπαταρίες των 1,5 Volt
ΔΙΑΘΕΣΗ: Infokosmos, Σουλτάνη 16, Εξάρχεια, 01-03840541 (υποκατάστημα Αθηνών)
ΤΙΜΗ: €61,63 (21.000 δρχ.) χωρίς ΦΠΑ

BICYCLE GAMES

Κλασικά παιχνίδια σε ψηφιακή μορφή

Εχει γίνει σχεδόν παράδοση τις ημέρες των διακοπών των Χριστουγέννων και της Πρωτοχρονιάς να μαζευόμαστε σε φιλικά και συγγενικά σπίτια, απολαμβάνοντας την καλή παρέα με ζεστή σοκολάτα, τσάι και επιτραπέζια παιχνίδια. Ακόμα και τα λεγόμενα "τυχερά" παιχνίδια γίνονται αρκετά δημοφιλή, καθώς η αλλαγή του χρόνου συνοδεύεται από παίξιμο χαρτιών ή και ρουλέτας, έτσι για το καλό. Τρεις εντυπωσιακές συλλογές επιτραπέζιων παιχνιδιών από τις Bicycle/ Microsoft έφτασαν στα γραφεία του περιοδικού και τράβηξαν αμέσως το ενδιαφέρον των συναδέλφων. Πρόκειται για τρία αρκετά "γιορτινά" πακέτα, με παιχνίδια που όλοι έχουμε αγαπήσει και μας αρέσει να παίζουμε κατά καιρούς.

Το πακέτο Board είναι το πιο "αθώο" απ' τα τρία, καθώς περιλαμβάνει μία συλλογή από πρωτικά επιτραπέζια παιχνίδια για όλα τα γούστα, όπως τα Σκάκι, Τάβλι, Ντόμινο, Ναυμαχία, Σκορ 4, Reversi και Γκρινιάρης. Ολα περιλαμβάνονται σε μία πλήρη εγκατάσταση και δεν είναι δυνατόν να επιλέξετε μεμονωμένα κάποια απ' αυτά. Ετσι, η μόνη επιλογή σας είναι η ελάχιστη εγκατάσταση, κατά την οποία περιλαμβάνονται μόνο οι βασικές λειτουργίες των παιχνιδιών και μάλιστα χωρίς μουσική.

Προχωρώντας στα ενδότερα, το παιχνίδι διαθέτει ένα εύχρηστο και αισθητικά καλό interface, με όμορφα σχεδιασμένα τα γραφικά κάθε πλατφόρμας. Οι επιλογές αφορούν τον αριθμό των παικτών, στα επίπεδα δυσκολίας και στον τρόπο με τον οποίο θέλετε να διεξαχθεί κάθε παιχνίδι. Ο χειρισμός είναι απλός και δεν θα σας προκαλέσει κανένα απολύτως πρόβλημα.

Το πακέτο Card περιλαμβάνει όλα τα κλασικά παιχνίδια με χαρτιά, μερικά από τα οποία περιλαμβάνονται και στην εγκατάσταση των Windows (Πασιέτζα κ.λπ.). Η συλλογή αυτή από παιχνίδια δεν περιλαμβάνει τα λεγόμενα τζογαδόρικα, παρά μόνο αυτά που προορίζονται αποκλειστικά για διασκέδαση, όπως Ξερή, Bridge, Κούπες, Αγωνία, Δηλωτή, Μπλόφα, Κολτσίνα. Η εγκατάσταση και το λειτουργικό περιβάλλον είναι παρόμοια με αυτά του Board. Οπως και στα άλλα δύο πακέτα, έτσι και στο Card οι αντίπαλοι εμφανίζονται με μικρά γραφικά πορτρέτα στις γωνίες της οθόνης. Ετσι, αποδίδεται ένα πιο προσωπικό ύφος στα παιχνίδια, ακόμα και με κάποιες εξάρσεις χιούμορ, αφού τα πρόσωπα των αντιπάλων είναι ανεκδιήγητα! Ενας βρικόλακας, ένα ανδροειδές (μοιάζει στον Data από το "Star Trek Next Generation"), κοριτσάκια με κοτσίδες και φακίδες, ένας γκάνγκστερ της δεκαετίας του '20 (ασπρόμαυρος!), ο Clippy (ο βοηθητικός wizard του Word), ακόμα και ένας γέρος ντυμένος σούπερ ήρωας!



Τρεις εντυπωσιακές συλλογές επιτραπέζιων παιχνιδιών με παιχνίδια που όλοι έχουμε αγαπήσει και μας αρέσει να παίζουμε κατά καιρούς.

Το πιο "σοβαρό" πακέτο από τα τρία είναι το Casino, κάτι που φαίνεται τόσο από τα παιχνίδια όσο και από το σχεδιασμό του. Σας μεταφέρει στο λαμπερό περιβάλλον του Λας Βέγκας (όχι, δεν περιλαμβάνει τη φετινή Comdex), όπου θα προσπαθήσετε, εικονικά τουλάχιστον, να γίνετε εκατομμυριούχοι! Τα πορτρέτα των αντιπάλων είναι μάλλον πιο "ενήλικα", χωρίς τραβηγμένες δόσεις χιούμορ (ακόμα και αν δεχτείτε ότι ο χοντρός με το μουσάκι και το μπλουζάκι με τις καρδούλες είναι γελοίος, δεν παύει να είναι ρεαλιστικός). Οπως θα καταλάβατε, τα παιχνίδια είναι τα λιγότερο "αθώα" που περιλαμβάνονται στα τρία πακέτα, εξομοιώνοντας μάλιστα πιστά τα τραπέζια και τα μηχανήματα των καζίνο. Η άποψη στα περισσότερα παιχνίδια είναι τρισδιάστατη (στα Card και Board είναι αυστηρά πανοραμική 2 διαστάσεων), διότι έτσι διευκολύνεται το gameplay. Τα γραφικά κρίνονται εντυπωσιακά, καθώς αποδίδουν πλήρως όλη τη "χλιδή" ενός καζίνο. Blackjack, Μπακαράς, Κουλοχέρης, Ρουλέτα, Video Poker, Poker (πολλών ειδών) και πολλά άλλα, πλαισιωμένα πλήρως από τρισδιάστατες μάρκες, ζάρια, μπίλιες και χαρτιά, είναι στη διάθεση της τύχης και της τσέπης σας. Η μουσική είναι επίσης πολύ ταιριαστή (και αυτό ισχύει και στα τρία πακέτα) και θα σας "βάλει" γρήγορα στην ατμόσφαιρα των παιχνιδιών.

Συνοψίζοντας, τα πακέτα των Bicycle/Microsoft είναι όμορφα δωράκια για τους φίλους σας και σίγουρα θα σας κρατήσουν καλή παρέα τις κρύες νύχτες του χειμώνα και όχι μόνο (όπως και να το κάνουμε, τα παιχνίδια είναι διαχρονικά!).

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Bicycle/ Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 133MHz, Windows 95, 98, 2000, Me, XP, 32MB μνήμη, CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft, Λεωφ. Κηφισίας 56, 151 25 Μαρούσι, τηλ.: 6151200

UPS HIBOX

UPS, κάρτα ήχου και ηχεία σε συσκευασία ενός

"Μία μέρα, ο αγαπητός αρχισυντάκτης αντιμετώπισε ένα προβληματάκι με τον υπολογιστή του. Για να ακριβολογούμε, ο υπολογιστής του παρέδωσε το πνεύμα. Ηρθε, λοιπόν, ο τεχνικός μας, ο περιβόητος Γιώργος 'Ζουμί' Κάβουρας, και έπειτα από απέλπιδες προσπάθειες να σώσει το φτωχό PC απεφάνθη: 'λυπάμαι, αλλά απεβίωσε'. Τα νεύρα του αρχισυντάκτη τεντώθηκαν, αλλά ευτυχώς ο Κάβουρας είχε πρόχειρο ένα άλλο PC και του το αντικατέστησε αμέσως. Τα πράγματα πήγαιναν υπερβολικά καλά, γεγονός ασυνήθιστο για όσους γνωρίζουν το μεζέ... ε, τον τεχνικό μας. Και όντως έκανε την γκάφα του! Εκλεισε το διακόπτη τροφοδοσίας, με αποτέλεσμα να κλείσει ο υπολογιστής μου και να χάσω το κείμενο που έγραφα! Τώρα ήταν η σειρά του αρχισυντάκτη να γελάσει εις βάρος μου..."

Η αφήγηση αυτή θα μπορούσε να είναι σκηνή από τη νέα ταινία τρόμου παραγωγής Compupress, με τίτλο "Οι δαγκάνες του Κάβουρα, No 2", αλλά δυστυχώς είναι μέρος της τραγικής καθημερινής πραγματικότητας! Πόσες φορές δεν σας έχει τύχει να κάνετε μια σημαντική εργασία στον υπολογιστή σας (on-line chat με την Ούρσουλα από τη Δανία που μόλις γνωρίσατε στο IRC), όταν ξαφνικά τα φώτα σβήνουν, η τηλεόραση σταματά να παίζει, ο υπολογιστής κλείνει και η γριά γειτόνισσα φωνάζει "Βοήθεια κλείστηκα στο ασανσέρ και πάσχω από επιληπτική κλειστοφοβία". Υπό άλλες συνθήκες το όλο σκηνικό μπορεί να είναι διασκεδαστικό, αλλά ο υπολογιστής μπορεί να υποστεί σημαντικές ζημιές από μια τέτοια απότομη πτώση του ρεύματος! Γι' αυτό υπάρχουν τα UPS, συσκευές που αναλαμβάνουν να εξομαλύνουν την τάση του ρεύματος που δίνεται στον υπολογιστή και προλαμβάνουν όλες τις πιθανές ατασθαλίες τόσο της ΔΕΗ όσο και του Κάβουρα, δίνοντας επιπλέον τη δυνατότητα στον υπολογιστή να λειτουργήσει και υπό συνθήκες διακοπής ρεύματος, χάρη στο περιορισμένο χρονικά ρεύμα που μπορούν να του παρέχουν, κι έτσι να αποθηκεύσετε κάποια τρέχουσα εργασία. Μία από τις πιο ενδιαφέρουσες προτάσεις είναι αυτή που μας έστειλε η Elnet, στην οποία ενσωματώνονται σε ένα κουτάκι ένα UPS, μία κάρτα γραφικών και τα απαραίτητα ηχεία. Το πρώτο που παρατηρεί κανείς είναι ένα ημιδιαφανές μπλε κάλυμμα που θυμίζει τους υπολογιστές iMAC της Apple. Στο εσωτερικό του καλαίσθητου design "φωλιάζει" ένα αξιόπιστο UPS που εγγυάται την περιφρούρηση του υπολογιστή σας. Χάρη σε αυτό, το σύστημά σας θα προστατεύεται από απότομα "σκαμπανεβάσματα" τάσης και απρόβλεπτες διακοπές ρεύματος. Τα φαινόμενα αυτά μπορούν να καταφέρουν καίρια πλήγματα στο τροφοδοτικό, στο σκληρό δίσκο ή ακόμα και στη motherboard. Αξίζει, λοιπόν, η επένδυση ενός ποσού για να εξασφαλίσετε πως δεν θα καταριέστε τη ΔΕΗ έπειτα από μία καταστροφική για τον υπολογιστή σας διαταραχή στην τάση του ρεύματος. Τα εν λόγω UPS δεν απευθύνονται μόνο σε PC αλλά και σε υπολογιστές της Apple εφοδιασμένους με MacOS 9. Προστατεύει, επίσης, το PlayStation 2. Το software που συνοδεύει ένα HIBOX UPS συμπεριλαμβάνει δυνατότητες για διάγνωση της θερμοκρασίας του UPS, του Input Voltage και του battery, προγραμματισμό εκκίνησης του PC, προγραμματισμό Shut Down σε προκαθορισμένη ώρα και ημέρα, καθώς και ασφαλές κλείσιμο των εφαρμογών.

Το ημιδιαφανές μπλε κάλυμμα θυμίζει iMAC της Apple. Στο εσωτερικό του "φωλιάζει" ένα αξιόπιστο UPS, που εγγυάται την περιφρούρηση του υπολογιστή σας.

Το HIBOX UPS, όμως, δεν είναι ένα συνηθισμένο UPS και επομένως δεν περιορίζει στα προαναφερθέντα τις ικανότητές του. Επωμίζεται τη λειτουργικότητα μιας κάρτας ήχου με αξιόλογη απόδοση και αποκωδικοποιητή περιβάλλοντος και ψηφιακού ήχου AC3. Τα δύο ηχεία που συνοδεύουν τη συσκευή (έρχονται σε ξεχωριστό πακέτο) είναι ισχυρά, αποδίδοντας 100W RMS + 20W RMS (καθώς διαθέτουν δύο οδούς και δύο τύμπανα το καθένα, ώστε να αποδίδουν καλύτερα ήχους ψευδούς περιβάλλοντος). Η ολοκληρωμένη πρόταση αποτελεί αναφορικό δείγμα μιας τέλειας multimedia συσκευής, που καταφέρνει να ενσωματώσει ασφάλεια, ποιότητα και απόδοση ταυτόχρονα με την καλαισθησία. Βέβαια, το προϊόν είναι ιταλικό, οπότε ούτε λόγος να γίνεται για τον εργονομικό σχεδιασμό. Η σύνδεση με τον υπολογιστή γίνεται μέσω της θύρας USB, ούτως ώστε να εξασφαλισθεί μεγαλύτερη συμβατότητα, καθώς και συνεργασία της συσκευής με οποιαδήποτε υπολογιστική πλατφόρμα. Το μόνο που "δυσκολεύει" κάπως την κατάσταση είναι το βάρος της συσκευής, το οποίο δεν προδίδεται από το μικρό μέγεθός της. Ετσι, ακόμα και αν αποφασίσετε να εντάξετε το HIBOX στο γραφείο σας, πρέπει να σιγουρευτείτε ότι το σημείο όπου θα το τοποθετήσετε, είναι αρκετά σταθερό. Βεβαίως, η συσκευή είναι αρκετά "χαριτωμένη", ώστε να μπορείτε να τη βάλετε οπουδήποτε, χωρίς να σας περιορίζει το χώρο. Λυπάμαι μόνο που δεν έχω ένα iMac ίδιου χρώματος, για να φωτογραφήσω και τα δύο δίπλα δίπλα. Τι να κάνουμε, όμως, αυτά έχει η ζωή.

Το πακέτο συνοδεύουν πλήρεις οδηγίες, δισκέτες με οδηγούς, λειτουργικό (διάγνωση της θερμοκρασίας στο UPS , του Input Voltage και του Battery), ενώ δίνεται εγγύηση τριών ετών.



ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Microdowell
ΔΙΑΘΕΣΗ: Elnet, Ιπποκράτους 35, 167 77 Ελληνικό, τηλ.: 9961669-70-71
ΤΙΜΗ: €271 (92.300 δρχ.) χωρίς ΦΠΑ

Μέχρι σήμερα, αν ήθελες να αγοράσεις εκτυπωτή έπρεπε να επιλέξεις ταχύτητα ή ποιότητα ή οικονομία.

Μέχρι σήμερα.

PROGRESS


S400


S450


S6300


S630


S800

ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΑ ΜΕΛΑΝΙΑ



Απόλυτη οικονομία και μετά την αγορά του εκτυπωτή

Γιατί σήμερα η Canon παρουσιάζει τη **νέα γενιά εκτυπωτών S**, με κορυφαίες διακρίσεις, που συνδυάζει *μέγιστη ταχύτητα, φωτογραφική ποιότητα και απόλυτη οικονομία.*

Με αποκλειστικό σύστημα 4 και 6 Ανεξάρτητων Μελανιών για τουλάχιστον 50% μεγαλύτερη οικονομία. Τώρα το Μαύρο, το Cyan, το Magenta και το Yellow είναι σε 4 ανεξάρτητα δοχεία. Έτσι αλλάζετε μόνο το χρώμα που σας έχει τελειώσει και δεν πετάτε τα αχρησιμοποίητα χρώματα. Με νέα μελάνια για εκτυπώσεις ζωντανές, φωτεινές και χρώματα που παραμένουν ανεξίτηλα για πάνω από 25 χρόνια, με PhotoRealism™ για πιστή απόδοση των φωτοσκιάσεων, Advanced Microfine Droplet Technology™, σταγόνες μεγέθους μόνο 0.67 pl και αναλύσεις 2400x1200 dpi, απολαμβάνετε την τελειότερη διαβάθμιση χρωματικών αποχρώσεων, ακόμα και σε απλό χαρτί, που έχει παράγει ποτέ έγχρωμος εκτυπωτής. Και φυσικά όλα αυτά με ταχύτητες εκτύπωσης που αγγίζουν τις 15.000 ριπές ψεκασμού το δευτερόλεπτο, 17 σελίδες το λεπτό και δυνατότητα μετατροπής σε scanner.

ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ S ΜΕ ΚΟΡΥΦΑΙΕΣ ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ

Νέα γενιά εκτυπωτών S της Canon: *S100, S400, S450, S300, S500, S600, S630, S4500, S6300, S800 Photo.* Για φωτογραφική ποιότητα, ταχύτητα και οικονομία *χωρίς συμβιβασμούς.*

EISA

TIPA

PC MAGAZINE ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

RAM 6/01

intersys αεσα
ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
INFORMATION AND COMMUNICATION SYSTEMS

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ, ΤΗΛ.: 9554.000, e-mail: intersys@intersys.gr, www.canon-europa.com

Canon
ΝΟ 1 ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΣΤΟ ΧΡΩΜΑ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ CANON. ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΘΙΕΡΩΜΕΝΑ

Πριν αγοράσετε

...ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Μέρος Α΄

Διαφημιστικά κόλπα vs πληρότητας συστήματος

Συχνά διαβάζουμε στα έντυπα και ηλεκτρονικά μέσα ενημέρωσης που ασχολούνται με την παρουσίαση και την κριτική του hardware για τη "μάχη των 2GHz", τον "εκπληκτικό αριθμό των 90 Frames Per Second σε ανάλυση 1.024x768/32bit που επιτυγχάνει το GeForce 3 Ti 500 στο benchmark του Max Payne" και το "μαγικό χρόνο των 3,5 λεπτών, που απαιτεί το καινούριο μοντέλο της Plextor για να ολοκληρώσει την εγγραφή ενός CD".

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Προφανώς, οι ανωτέρω επιδόσεις ενθουσιάζουν τον καταναλωτή, αλλά, μόλις επισκεφθεί κάποιο κατάστημα ειδών πληροφορικής και ζητήσει την κοστολόγηση ενός υπολογιστή, που περιλαμβάνει μεγάλων επιδόσεων υποσυστήματα, ανακαλύπτει έντρομος ότι το τίμημα της τεχνολογίας είναι μάλλον ακριβό για την τσέπη του... Βέβαια, όπως έχουμε τονίσει και σε προηγούμενα άρθρα, τα προϊόντα που συνθέτουν την "αιχμή της τεχνολογίας" της σημερινής αγοράς των ειδών πληροφορικής προσφέρουν επιδόσεις οι οποίες μπορούν αβίαστα να χαρακτηριστούν υπερβολικές, ακόμα και για το σκληροπυρηνικό gamer. Δηλαδή, ο χρήστης που δεν θα παρασυρθεί από τις τυμπανοκρουσίες των διαφημιστικών εκστρατειών των εταιρειών, είναι δυνατόν να προβεί σε μία ιδιαίτερα οικονομική αγορά, η οποία θα υπερκαλύπτει τις τρέχουσες ανάγκες του.



Είναι σκόπιμο, ακόμα, να εξετάσουμε άλλο ένα διαφημιστικό τέχνασμα, το οποίο είναι σίγουρο πως θα προκαλέσει σύγχυση στους μη υποψιασμένους καταναλωτές: Πρόκειται για την παγίδα των "έτοιμων συστημάτων": Πανάκριβοι επεξεργαστές πλαισιώνονται με ανεπαρκή υποσυστήματα, με συνέπεια τη δημιουργία συνθέσεων που διαθέτουν αφ' ενός εντυπωσιακές ονομασίες και προσιτή τιμή, αφ' ετέρου αμφίβολα χαρακτηριστικά και, βέβαια, μηδενική αντοχή στο χρόνο. Είναι ανούσιο, για παράδειγμα, να αγοράσετε σύστημα με επεξεργαστή που λειτουργεί στα 1.800MHz, αν διαθέτει μνήμη 64MB και κάρτα γραφικών με chipset... Riva 128!

Είναι απαραίτητο, λοιπόν, πριν να περάσουμε την πόρτα του καταστήματος που θα αναλάβει την εκπλήρωση των υπολογιστικών προσδοκιών μας, να έχουμε σταθμίσει προσεκτικά τις ανάγκες μας, αλλά και να έχουμε καταλήξει, έπειτα από μία μικρή έρευνα αγοράς, σε συγκεκριμένα προϊόντα.

ΤΟ ΚΟΥΤΙ

Η παρουσίαση θα ξεκινήσει με εξαρτήματα που, αν και δεν αντιμετωπίζονται από το καταναλωτικό κοινό με τη δέουσα σοβαρότητα, η ύπαρξή τους σε ένα σύστημα είναι ζωτικής σημασίας, ενώ η προβληματική λειτουργία τους είναι πιθανόν να οδηγήσει σε ολέθρια αποτελέσματα. Υπάρχουν κυρίως δύο λόγοι που πιστοποιούν τον ανωτέρω ισχυρισμό:

- Τα περισσότερα υποσυστήματα του υπολογιστή (επεξεργαστής, κάρτα γραφικών, σκληρός δίσκος) υπερθερμαίνονται κατά τη λειτουργία τους, γεγονός που καθιστά την ύπαρξη ενός ικανού ψυκτικού μηχανισμού απαραίτητη για την απρόσκοπτη λειτουργία του συστήματος. Το φαινόμενο της υπερθέρμανσης είναι ιδιαίτερα έντονο στη χώρα μας κατά τη διάρκεια των καλοκαιρινών μηνών, εξαιτίας των υψηλών θερμοκρασιών που παρατηρούνται κατά τη συγκεκριμένη περίοδο.
- Το δίκτυο ηλεκτροδότησης της χώρας μας είναι κατά τόπους (και κατά περιόδους) ασταθές. Τούτο έχει ως αποτέλεσμα τη στιγμιαία αυξομείωση της τάσης, πέρα από τα όρια που έχουν προβλεφθεί από τους κατασκευαστές των υπολογιστικών υποσυστημάτων, με συνέ-

πεια τη μείωση της διάρκειας ζωής ή - σε κάποιες ακραίες περιπτώσεις - την άμεση καταστροφή των συσκευών.

Το εξάρτημα που βρίσκεται πρώτο στη λίστα των "παραγνωρισμένων" συσκευών είναι το κουτί του συστήματος. Στην αγορά είναι δυνατόν να βρεθούν κουτιά που δεν κοστίζουν περισσότερο από €29,35(10.000 δρχ.), τα οποία, όμως, είναι συνήθως χαμηλής ποιότητας και δεν καλύπτουν τις ανάγκες του καταναλωτή. Είναι αρκετά σημαντικό να επισημανθεί σε αυτό το σημείο ότι, όταν αγοράζουμε ένα μηχάνημα που κοστίζει ένα σεβαστό χρηματικό ποσό (συνήθως υπερβαίνει το μισό εκατομμύριο), είναι λογικό να διαθέτουμε ένα επιπλέον κονδύλι, με στόχο τη διαφύλαξη της επένδυσής μας. Δεν πρέπει, δηλαδή, όταν φτάνουμε σε ένα ποσό της τάξης του ενός εκατομμυρίου, να κοιτάμε να γλιτώσουμε 30.000 - 40.000 δρχ., θέτοντας σε κίνδυνο την αξιοπιστία αλλά και την ομαλή λειτουργία του υπολογιστή. Στην προκειμένη περίπτωση, ο χρήστης μπορεί, δίνοντας λίγα επιπλέον χρήματα, να αποκτήσει ένα καλύτερο κουτί, το οποίο θα διαθέτει:


ADDTRONICS 6896A

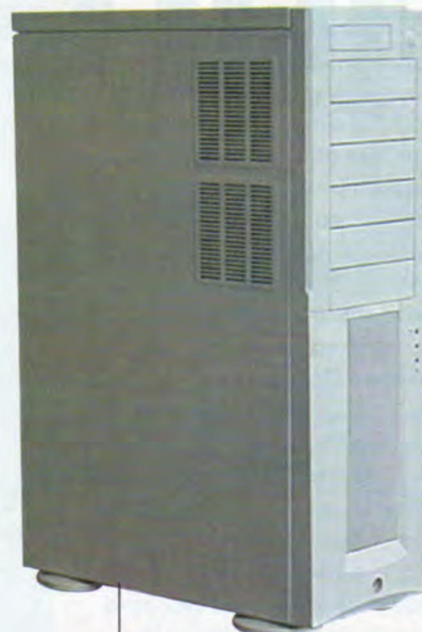
- Ανεση χώρου, η οποία συνεπάγεται αμέσως την ύπαρξη ενός αριθμού φατνίων που θα καλύψει τις μελλοντικές επεκτατικές βλέψεις του χρήστη. Επιπλέον, η ευρυχωρία επιτρέπει την τοποθέτηση επιπλέον ανεμιστήρων, οι οποίοι θα εξασφαλίσουν την καλύτερη απαγωγή της θερμότητας.
- Τροφοδοτικό ισχύος, τουλάχιστον 300 Watt, μια και οι απαιτήσεις των σύγχρονων επεξεργαστών και καρτών γραφικών είναι ιδιαίτερα αυξημένες. Αν δεν διαθέτετε UPS ή άλλο σύστημα ελέγχου της τάσης, προτείνουμε την αγορά επώνυμου τροφοδοτικού, το οποίο θα διαθέτει κυκλώματα ικανά να αντισταθούν στα ανεπιθύμητα "παιχνίδια" του δικτύου ηλεκτροδότησης.
- Στην ιδανική περίπτωση, σύστημα ηχομόνωσης, ώστε ο θόρυβος από τους ανεμιστήρες, ο οποίος επιβαρύνει αποδεδειγμένα το νευρικό σύστημα, να "εγκλωβίζεται" στο εσωτερικό του κουτιού. Υπενθυμίζουμε ότι ο χρήστης είναι δυνατόν να δημιουργήσει εύκολα ένα αυτοσχέδιο ηχομονωτικό σύστημα (τεύχος 129).

Οι τιμές για τα συμβατικά κουτιά Full Tower, με τροφοδοτικό 300Watt, ξεκινούν από €73 (25.000 δρχ.). Ωστόσο, ο απαιτητικός χρήστης μπορεί να προχωρήσει στην αγορά κάποιου μοντέλου της Addtronics. Πρόκειται για κουτιά εξαιρετικής ποιότητας κατασκευής, τα οποία προσφέρουν, μεταξύ άλλων, δυνατότητα πρόσβασης στα ενδότερα του υπολογιστή, χωρίς την εκνευριστική ιεροτελεστία του "ξεβιδώματος". Οι τιμές τους ξεκινούν από €193 (66.000 δρχ.) για το μοντέλο 6896A, ενώ το 7896A κοστίζει €273 (93.000 δρχ.). Πρόκειται για δύο λύσεις που αφορούν κυρίως στους χρήστες που θέλουν να στήσουν server αλλά και στους φίλους του overclocking.

ΨΥΚΤΡΕΣ

Η άνθηση του ευγενούς αθλήματος του overclocking, αλλά και η έλευση των καινούριων επεξεργαστών της AMD, οι οποίοι, ως γνωστόν, υπερθερμαίνονται εύκολα, έχουν στρέψει τα τελευταία δύο χρόνια την προσοχή των χρηστών στα επώνυμα συστήματα ψύξης. Ιδιαίτερα δημοφιλή είναι στη χώρα μας τα προϊόντα της GlobalWin, μια και, παρ' όλο που κοστίζουν σημαντικά ακριβότερα από τις συμβατικές λύσεις, προσφέρουν στο σύστημα ασφάλεια και σταθερότητα και στο χρήστη απαλλαγή από την αβεβαιότητα που προκαλεί ο κίνδυνος της υπερθέρμανσης. Τα μοντέλα της εταιρείας κρίνονται απαραίτητα στην περίπτωση που ο καταναλωτής σκοπεύει να προχωρήσει στην αγορά ενός επεξεργαστή της AMD. Η CAK 38 είναι μία ιδιαίτερα εντυπωσιακή ψύκτρα, η οποία φιλοδοξεί να καλύψει απόλυτα τους ανωτέρω χρήστες. Η ταχύτητα περιστροφής του ανεμιστήρα ανέρχεται στις 6800rpm (στροφές ανά λεπτό) και μεταφέρει αέρα 37,6CFM. Μοναδικό μειονέκτημα της συσκευής είναι το υψηλό επίπεδο θορύβου που παράγει, το οποίο φτάνει τα 46,5Dba! Η τιμή της εντοπίζεται στα €91 (31.000 δρχ.). Μία αρκετά φθηνότερη αλλά επίσης αξιόπιστη λύση, που αφορά τόσο στους κατόχους επεξεργαστή AMD, όσο και εκείνους που διαθέτουν κάποιο μοντέλο της Intel, αποτελεί η ψύκτρα FOP 32. Ο ανεμιστήρας της περιστρέφεται με ρυθμό 4500rpm και μεταφέρει αέρα 26CFM. Ο παραγόμενος θόρυβος, αν και αισθητά μικρότερος από αυτόν της CAK 38, παραμένει σε υψηλά επίπεδα (36Dba), ενώ, αν θέλετε να αποκτήσετε την ψύκτρα, θα πρέπει να δαπανήσετε το ποσό των €35 (12.000 δρχ.). Θα πρέπει να σημειωθεί εδώ ότι όλα τα προϊόντα της GlobalWin διαθέτουν ειδικό καλώδιο, με το οποίο ενημερώνουν τη motherboard για την ταχύτητα με την οποία περιστρέφεται ο ανεμιστήρας. Στην περίπτωση που παρουσιαστεί κάποιο πρόβλημα, ο χρήστης ειδοποιείται μέσω του BIOS, προκειμένου να προβεί στην έγκαιρη αντικατάσταση της προβληματικής συσκευής.


GLOBALWIN CAK 38


ADDTRONICS 7896A

ΟΘΟΝΗ

Η οθόνη είναι μάλλον το σημαντικότερο υποσύστημα ενός σύγχρονου υπολογιστή, μια

και πρόκειται για τη συσκευή που έρχεται σε άμεση επαφή με ένα από τα πιο ευαίσθητα ανθρώπινα όργανα, που δεν είναι άλλο από τα μάτια. Σε αυτήν την περίπτωση, λοιπόν, ο χρήστης δεν θα πρέπει να κάνει οικονομικούς συμβιβασμούς, αλλά να επιδιώκει την αγορά ενός όσο το δυνατόν ποιοτικότερου μοντέλου. Ας μην παραβλέπουμε, άλλωστε, ότι η οθόνη είναι η συσκευή που αντικαθιστάται λιγότερο συχνά από οποιοδήποτε υπολογιστικό εξάρτημα, κυρίως λόγω του υψηλού σχετικά κόστους της. Οφείλουμε να παραδεχτούμε, πάντως, ότι οι τιμές των monitors καθοδικού σωλήνα (CRT) κυμαίνονται σε ιδιαίτερα προσιτά επίπεδα, ενώ τα αυστηρά πρότυπα που επιβάλλονται από τους διεθνείς κανονισμούς (με αυστηρότερο όλων το TCO 99) εγγυώνται τη σημαντική μείωση των κινδύνων που εγκυμονούν κατά τη χρήση τους.

Φυσικά, η τήρηση του TCO 99 είναι το πρώτο χαρακτηριστικό που πρέπει να ελέγχει ο υποψήφιος αγοραστής. Εξίσου σημαντική είναι, όμως, και η τιμή του ρυθμού ανανέωσης (refresh rate), η οποία δείχνει πόσες φορές ανά δευτερόλεπτο επανασχεδιάζεται η εικόνα που βρίσκεται επί της οθόνης. Στις τεχνικές προδιαγραφές των κατασκευαστών αναγράφονται οι ρυθμοί ανανέωσης κατά δύο διευθύνσεις, την οριζόντια και την κάθετη, με τη δεύτερη να διαδραματίζει το σημαντικότερο ρόλο. Συγκεκριμένα, η συχνότητα της κάθετης ανανέωσης πρέπει, στην ανάλυση που δουλεύουμε συνήθως (λειτουργική ανάλυση), να είναι μεγαλύτερη ή ίση των 85Hz. Αυτό στην πράξη σημαίνει ότι μπορούμε να δουλέψουμε μπροστά στην οθόνη αδιάλειπτα και χωρίς να κουράσουμε τα μάτια μας για ένα διάστημα τεσσάρων ωρών.

Δεν θα πρέπει να ξεχνάμε, πάντως, ότι στην ξεκούραστη παρακολούθηση των τεκταινόμενων επί της οθόνης συμβάλλει αποφασιστικά και το επίπεδο ευκρίνειας το οποίο αυτή προσφέρει. Μπορεί εκ πρώτης όψεως η έννοια "ευκρίνεια" να φαίνεται αφηρημένη και η εκτίμησή της υποκειμενική, στην πράξη, όμως, έχουμε στα χέρια μας ένα τεχνικό χαρακτηριστικό που την καθορίζει σε μεγάλο βαθμό. Ονομάζεται dot pitch (μετράται σε mm) και ορίζεται ως η απόσταση που χωρίζει τις δέσμες φωσφόρου που καλύπτουν την επιφάνεια



EIZO FLEXSCAN T561

του καθοδικού σωλήνα. Προφανώς, όσο μικρότερη είναι η απόσταση αυτή τόσο καλύτερη είναι η ποιότητα απεικόνισης. Επαναλαμβάνουμε, πάντως, ότι μπορεί το dot pitch να δίνει μία ιδέα για την ευκρίνεια, ωστόσο δεν μπορεί να χαρακτηριστεί ως το απόλυτο μέτρο σύγκρισης.

Τέλος, πριν να προχωρήσει στην αγορά κάποιου μοντέλου, ο χρήστης πρέπει να ελέγξει μια σειρά επιπρόσθετων χαρακτηριστικών, όπως η γεωμετρία (αν, δηλαδή, παρουσιάζονται παραμορφώσεις του ορατού πλαισίου), το focus (αν υπάρχει διαφοροποίηση κατά την προβολή μιας εικόνας σε διαφορετικά μέρη της οθόνης) και η χρωματική πιστότητα. Η κατηγορία των οθονών CRT διαγωνίου 17 ιντσών αποτελεί σήμερα τη χρυσή τομή για το χρήστη που θέλει να συνδυάσει εξαιρετικές επιδόσεις με προσιτή τιμή. Από αυτήν θα ξεχωρίσουμε δύο μοντέλα, τα οποία έχουν να επιδείξουν εντυπωσιακά τεχνικά χαρακτηριστικά, χωρίς το κόστος τους να κυμαίνεται σε απαγορευτικά επίπεδα. Το πρώτο εξ αυτών είναι, βέβαια, η οθόνη Flexscan T561 της Eizo. Διαθέτει dot pitch 0,25mm, ενώ η μέγιστη ανάλυση που προσφέρει είναι η 1.600x1.200, όπου το refresh rate ανέρχεται στα 77Hz, ενώ στη "λειτουργική" ανάλυση των 1.024x768 η αντίστοιχη τιμή είναι 120Hz! Συνολικά, πρόκειται για την κορυφαία 17άρα οθόνη, ενώ το κόστος της, που ανέρχεται στις 215.00 δρχ., είναι λογικό με βάση τις προαναφερθείσες επιδόσεις αλλά και την κορυφαία ποιότητα κατασκευής της. Αρκετά φθηνότερη, αλλά εξίσου ποιοτική πρόταση, είναι η οθόνη 730C της Nokia. Οι επιδόσεις της είναι όμοιες με αυτές που περιγράφηκαν ανωτέρω, ενώ στην ανάλυση 640x480 δίνει refresh rate 186Hz (έναντι 161 της Eizo, αλλά ποιος δουλεύει πλέον σε αυτήν την ανάλυση)! Η ποιότητα κατασκευής της, βέβαια, δεν φτάνει στα επίπεδα της ανταγωνίστριάς της, ωστόσο η τιμή της είναι ιδιαίτερα δελεαστική (€470 ή 160.000 δρχ.).



IBM Deskstar IC35L040

ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ

Ο σκληρός δίσκος είναι ένα υποσύστημα ζωτικής σημασίας για κάθε υπολογιστικό σύστημα, μια και όχι μόνο αναλαμβάνει την αποθήκευση των δεδομένων του χρήστη, αλλά χρησιμοποιείται και ως εικονική μνήμη από τα σύγχρονα λειτουργικά συστήματα. Ως εκ τούτου, η επένδυση σε έναν ευμεγέθη, γρήγορο και κυρίως αξιόπιστο σκληρό δίσκο πρέπει να αποτελεί προτεραιότητα για τον υποψήφιο αγοραστή. Ας μην ξεχνάμε ότι η απώλεια δεδομένων είναι μία δυσάρεστη κατάσταση, στην οποία κανένας μας δεν θέλει να βρεθεί... Φυσικά, ιδιαίτερα σταθεροί και γρήγοροι είναι οι σκληροί δίσκοι SCSI, αλλά διατίθενται σε υπερβολικά υψηλές τιμές, γεγονός που στρέφει την προσοχή του μέσου χρήστη προς την κατεύθυνση των αρκετά φθηνότερων EIDE.

Τα τεχνικά χαρακτηριστικά που καθορίζουν τις επιδόσεις ενός μοντέλου είναι ο ρυθμός περιστροφής των platters (εσωτερικοί δίσκοι) που απαρτίζουν το σκληρό δίσκο, το μέγεθος της λανθάνουσας μνήμης (buffer) που ενσωματώνει, καθώς και το πρωτόκολλο επικοινωνίας που υποστηρίζει. Στην αγορά, πάντως, σπάνια συναντάμε σκληρό δίσκο που να μην παρέχει υποστήριξη στο πρότυπο Ultra ATA 100, ενώ και τα μοντέλα με ταχύτητα μικρότερη των 7200rpm περνούν, αργά αλλά σταθερά, στο περιθώριο. Επιπλέον, θα πρέπει να παρατηρήσουμε ότι από την εποχή που παρουσιάσαμε αναλυτικά τους σκληρούς δίσκους της αγοράς (τεύχος 142), μόνο οι τιμές άλλαξαν ουσιαστικά. Προτεινόμενο μοντέλο, σε κάθε περίπτωση, αποτελεί το Deskstar IC35L040 της IBM.

Πριν αγοράσετε

INTEL CELERON 850MHz



Αρχίζοντας από τη μικρή αγορά, η Intel προτείνει τους νέους Celeron, οι οποίοι "φορούν" πλέον τον πυρήνα Tualatin, δηλαδή είναι πλήρεις αντικαταστάτες των Pentium III, με μόνο περιορισμό το bus που "γυρίζει" στα 100MHz αντί των 133MHz. Ο ταχύτερος Celeron στα 1.200MHz είναι μία αξιόπιστη CPU, που μπορεί να αποτελέσει μεγάλο πόλο έλξης για τους αγοραστές, καθώς με το κατάλληλο "πείραγμα" μπορεί να υπερχρονισθεί και να αποδώσει καλύτερα ακόμα και από τον Pentium 4 στα 1.500MHz.

- **Ταχύτητες:** από 800-1.000MHz (FSB 66MHz) και 1.100-1.200MHz (FSB 100MHz)
- **Τιμές:** από €73 έως €138 (25.000 έως 47.000 δρχ.)

AMD DURON 1GHz



Εξοπλισμένος με τον πυρήνα Morgan, ο Duron αποτελεί αυτή τη στιγμή την καλύτερη φθηνή λύση σε συνδυασμό απόδοσης/τιμή. Με το ενσωματωμένο σετ εντολών SSE, είναι πλήρως συμβατός με τις εφαρμογές που έχουν φτιαχτεί για Pentium III. Υπερτερεί του Celeron Tualatin στα παιχνίδια, ενώ υπολείπεται σε κάποιες επαγγελματικές εφαρμογές. Αποτελεί οικονομική λύση για όποιον θέλει να συνδυάσει απόδοση με motherboard και μνήμη παλιάς τεχνολογίας (SDRAM).

- **Ταχύτητες:** από 800-1.200MHz (FSB DDR 200MHz)
- **Τιμές:** από €70 έως €138 (24.000 έως 47.000 δρχ.)

INTEL PENTIUM4 1,7GHz



Το "μεγάλο" στρατόπεδο της Intel βασίζεται στους Pentium 4, οι οποίοι αναμένεται σύντομα να φτάσουν στα 2,2GHz και να αυξήσουν το bus τους στα 133x4 = 533MHz από τα 400MHz (4x100) που βρίσκονται σήμερα. Με την είσοδο στην αγορά των chipsets που υποστηρίζουν μνήμη DDR, ο Pentium 4 γίνεται πιο προσιτός, αλλά υπολείπεται σε απόδοση του Athlon XP. Ο ταχύτερος P4 στα 2GHz τιμάται περίπου στις 240.000 δρχ., ενώ ο φθηνότερος στα 1,6GHz περίπου στις 80.000 δρχ.

- **Ταχύτητες:** από 1.600-2.000MHz (FSB 400MHz)
- **Τιμές:** από €235 έως €704 (80.000 έως 240.000 δρχ.)

AMD ATHLON XP 1900+



Ο κατά πολλούς καλύτερος επεξεργαστής της αγοράς απ' όλες τις απόψεις είναι ο Athlon XP. Με νέο πυρήνα και με υλοποίηση σε πλαστικό φορέα και όχι σε κεραμικό, βελτιώνει κατά πολύ το πρόβλημα θερμότητας αλλά συνεχίζει να υπολείπεται των επεξεργαστών της Intel, όχι όμως σε απόδοση όπου είναι σαφώς γρηγορότερος. Ο AthlonXP 1800+ (1,53GHz) έχει επιδόσεις εφάμιλλες του P4/2,0GHz, κοστίζει 95.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ, με πιο συμφέρουσα πρόταση τον 1600+ (1,4GHz), στις 57.000 δρχ.

- **Ταχύτητες:** από 1.333-1.533MHz (FSB 266MHz)
- **Τιμές:** από €160 έως €278 (55.000 έως 95.000 δρχ.)

Διαθέτει 40GB αποθηκευτικό χώρο, η ταχύτητα περιστροφής του εντοπίζεται στα 7200rpm, ενώ ενσωματώνει buffer μεγέθους 2MB. Σε σχέση με τον προκάτοχό του (DTLA307045), προσφέρει χαμηλότερο επίπεδο θορύβου και βελτιωμένες τεχνικές αντικραδασμικής προστασίας. Κοστίζει €161,5 (55.000 δρχ.).

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ

Φτάσαμε αισίως στο πιο κρίσιμο κομμάτι της παρουσίασης... Ο επεξεργαστής είναι η "καρδιά" κάθε υπολογιστή, ο κύριος υπεύθυνος για τις συνολικές επιδόσεις κάθε συστήματος. Ωστόσο, η επιλογή του μόνο εύκολη δεν είναι, καθώς οι δύο κυρίαρχες δυνάμεις του χώρου, Intel και AMD, φροντίζουν, με κάθε νέα κυκλοφορία τους, να περιπλέκουν τα πράγματα όλο και περισσότερο. Δεν θα τολμήσουμε να επιχειρηματολογήσουμε υπέρ της μίας ή της άλλης πλευράς. Αντίθετα, θα προσπαθήσουμε να επισημάνουμε επιγραμματικά τα κυριότερα συμπεράσματα που εξάγονται από τη μονομαχία των δύο αιώνιων αντιπάλων:

- Στην κατηγορία των επεξεργαστών που βρίσκονται στην "αιχμή της τεχνολογίας" παρατηρείται μία δυναμική ισορροπία στον τομέα των επιδόσεων. Αν και η Intel έχει ξεπεράσει, με τους Pentium 4, προ πολλού το φράγμα των 2GHz, η AMD κατορθώνει, με την έξυπνη και "ώριμη" αρχιτεκτονική των προϊόντων της (AthlonXP) να βρίσκεται σε απόσταση βολής και σε πολλές περιπτώσεις να ξεπερνά τη μεγάλη αντίπαλό της.
- Αντίθετα, στην κατηγορία των υπολογιστών χαμηλού προϋπολογισμού η AMD κυριαρχεί, μια και ο Duron παίζει χωρίς αντίπαλο.
- Τα προϊόντα της Intel είναι πιο αξιόπιστα από τα αντίστοιχα της AMD. Τόσο οι Athlon όσο και οι Duron υπερθερμαίνονται, γεγονός που συνεπάγεται τη μάλλον μικρή σχετικά διάρκεια ζωής των επεξεργαστών, ενώ επιβάλλει την πλαισίωση αυτών με ισχυρά συστήματα ψύξης.
- Τα προϊόντα της AMD είναι σαφώς φθηνότερα από εκείνα της Intel.

Με βάση τα ανωτέρω, κάθε χρήστης μπορεί να σταθμίσει τις ανάγκες του και να προχωρήσει στην αγορά του μοντέλου που του ταιριάζει. Τονίζουμε, πάντως, ότι η αγορά ενός πανάκριβου επεξεργαστή δεν έχει νόημα, γιατί οι τιμές μειώνονται σημαντικά μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα.

Θα συνεχίσουμε, όμως, στο επόμενο τεύχος.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

PC

Επεμβάσεις στο Σύστημα

Overclocking, VGAs και προβλήματα εκτυπωτών

Δεν θα μπορούσα να ξεκινήσω παρά μόνο με ευχές για τη νέα χρονιά και την πραγματοποίηση όλων των στόχων που όλοι βάζουμε αυτές τις μέρες (συνειδητά ή ασυνείδητα) για το νέο έτος. Αλήθεια, έχετε καθόλου αγωνία για τις εξελίξεις; Λέτε το Xbox να αποδειχθεί τόσο δυνατός αντίπαλος που να υποσκελίσει τα PCs;

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr

Ελπίζω η εξέλιξη της τεχνολογίας τη χρονιά που μας πέρασε να μη σας άφησε παραπονεμένους. Απ' όλα είχε ο μπαξές και ακόμα περισσότερα περιμένουμε για φέτος, με τον ανταγωνισμό στα συστήματα της οικιακής ψυχαγωγίας να κορυφώνεται και στην Ευρώπη. Ο χρόνος θα δείξει! Το σίγουρο, πάντως, είναι πως ήδη τα PCs μας διαθέτουν άφθονη ισχύ, που σε πολλές περιπτώσεις δεν έχουμε τι να την κάνουμε! Ο ανταγωνισμός να 'ναι καλά, αφού οι επεξεργαστές έχουν φθηνύνει πολύ (το ίδιο ισχύει με τη RAM και ως ένα σημείο και με τους σκληρούς δίσκους, αλλά δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο και για τις κάρτες γραφικών). Ετσι, ένα σύστημα με επεξεργαστή Athlon XP, αρκετή DDR μνήμη και μεγάλο σκληρό δεν είναι πολύ ακριβό και μας παρέχει ισχύ υπερ-αρκετή, την οποία σχεδόν κανένα παιχνίδι δεν χρειάζεται ακόμη. Ας μην ανησυχώ, βέβαια, γιατί είμαι σίγουρος πως ο Bill και η παρέα του δεν θα μας αφήσουν και για πολύ έτσι. Κάτι θα σκεφτούν για να μας κάνουν να αισθανθούμε ότι ο υπολογιστής μας δεν επαρκεί! Ας περάσουμε, όμως, στην πρώτη απορία, η οποία μας ήρθε με fax και θα κάνει και ποδαρικό στη στήλη μας για φέτος.



OFFICE ΚΑΙ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

Αγαπητό "PC Master",

Καταρχήν, οφείλω να ζητήσω συγγνώμη που επικοινωνώ με αυτόν τον τρόπο με την στήλη (fax), αλλά βλέπετε δεν έχω στη διάθεσή μου κάποια e-mail address και η επιστολή θα καθυστερούσε υπερβολικά, ενώ το πρόβλημά μου χρειάζεται άμεση λύση. Διαθέτω έναν Pentium 133MHz, 32MB RAM, Windows 95, MS Office 97 και τον εκτυπωτή Epson Stylus 200.

Το πρόβλημά μου είναι με το Word 97. Συγκεκριμένα, δεν μπορώ να εκτυπώσω ελληνικούς χαρακτήρες. Δηλαδή εκτυπώνονται κανονικά οι αγγλικοί χαρακτήρες, αλλά όταν δοκιμάσω να εκτυπώσω ελληνικούς, εκτυπώνονται μόνο κάτι τετραγωνάκια αντί για χαρακτήρες. Εχω ξαναπεράσει τους drivers του εκτυπωτή αρκετές φορές χωρίς όμως αποτέλεσμα. Εχω επίσης ελέγξει όλα τα σχετικά καλώδια και φαίνονται μια χαρά. Μπορώ να εκτυπώσω ελληνικούς χαρακτήρες από άλλα προγράμματα, όπως το Word Pad (κάνοντας κάθε φορά το κείμενό μου copy-paste από το Word στο WordPad και εκτυπώνοντας από εκεί), και αυτό με οδηγεί στο συμπέρασμα ότι το πρόβλημα εντοπίζεται στο Word.

Σας ικετεύω να με βοηθήσετε, αφού ουσιαστικά έχει αχρηστευθεί το Word και δεν ξέρω τι να κάνω.

You 're my only hope!
Φιλικά,
Mentor

Αγαπητέ Mentor,

Το πρόβλημά σου ήταν αρκετά συνηθισμένο πριν από μερικά χρόνια και εμφανιζόταν σε ορισμένους παλιούς εκτυπωτές, όταν οι χρήστες προσπαθούσαν να εκτυπώσουν ελληνικά από το Word 97. Βλέπεις το Office 97 ήταν το πρώτο Office που χρησιμοποίησε γραμματοσειρές Unicode, με αποτέλεσμα, ορισμένοι, κάπως παλιοί εκτυπωτές, να μην μπορούν να τις χειριστούν και να μην εκτυπώνουν τους extended characters, όπως οι ελληνικοί. Αντίθετα το WordPad και τα υπόλοιπα προγράμματα των Windows (όπως το

notepad) χρησιμοποιούν true type γραμματοσειρές, οι οποίες υποστηρίζονται από τον εκτυπωτή σου. Μοναδική λύση (και συνάμα αρκετά απλή) είναι να εγκαταστήσεις νεότερους drivers για τον εκτυπωτή σου. Αν, όπως υποστηρίζεις, δεν έχεις Internet, μπορείς να απευθυνθείς στο κατάστημα απ' όπου προμηθεύτηκες τον εκτυπωτή, αν και τυπικά δεν έχει την υποχρέωση να σου τους παράσχει. Αλήθεια, όσοι χρήστες δεν έχουν Internet τι πρέπει να κάνουν για να εξασφαλίζουν νέους drivers;

Τέλος, λογικά το πρόβλημα θα εμφανίζεται και με το Office 2000 (χρησιμοποιεί και αυτό Unicode), ενώ αντίθετα με το Office 95, που χρησιμοποιεί True Type fonts, δεν θα αντιμετωπίζεις κανένα πρόβλημα.

ΠΕΡΙΕΡΓΑ ΜΗΝΥΜΑΤΑ

Οταν προσπαθώ να ανοίξω κάποια προγράμματα, όπως το WinMX και το ScanWise (πρόγραμμα του scanner), παίρνω το ακόλουθο μήνυμα λάθους: "Το αρχείο MSVCIRT.DLL είναι συνδεδεμένο με την εξαγώγιμη συνάρτηση βιβλιοθήκης (export) MSVCRT:??_U@YAPAXI@Z".

Εχετε την παραμικρή ιδέα για το τι πρέπει να κάνω; Προβλήματα γενικότερα εμφανίστηκαν όταν εγκατέστησα τους τελευταίους Detonators (έχω μία Viper 550). Ο υπολογιστής τρέχει σε ελληνικά Win98B και έχει εγκατεστημένο το DirectX 8.1.

Οικονόμου Κώστας
economou_kostas@hotmail.com

Φίλε Κώστα,

Οπως φαίνεται και από το μήνυμα που αναφέρεις, δύο από τα dll των Windows, τα Msvcirt.dll και Msvcrt.dll, έχουν κάποιο πρόβλημα: είτε έχουν αντικατασταθεί από κάποιο πρόγραμμα είτε έχουν διαγραφεί. Αυτό που πρέπει να κάνεις είναι να επαναφέρεις τα αρχικά αρχεία από το CD των Windows. Η διαδικασία είναι αρκετά απλή, χάρη σε ένα μικρό utility που ενσωματώνουν τα Windows. Πρόκειται για το System File Checker, το οποίο εξετάζει την έκδοση των αρχείων των Windows και μας επιτρέπει την επαναφορά όσων βρεθούν αλλοιωμένα. Για να το τρέξεις, ακολούθησε τη διαδρομή Start/Run και γράψε sfc. Επίλεξε "Extract one file from installation disk" και γράψε το όνομα του αρχείου (θα χρειαστεί να επαναλάβεις την ίδια διαδικασία και για το δεύτερο αρχείο). Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί, επίλεξε το CD-ROM των Windows (π.χ. D:) και πάτα OK. Μετά το απαραίτητο Restart, το πρόβλημα δεν θα ξαναεμφανιστεί.

Εναλλακτικά, για να αποφύγεις την ανωτέρω διαδικασία, μπορείς να πάρεις από ένα άλλο μηχάνημα τα συγκεκριμένα αρχεία (βρίσκονται στο Windows/System) και να τα αντικαταστήσεις.

Ως γενική συμβουλή, πάντως, θα λέγαμε ότι καλό είναι, πριν από οποιαδήποτε επέμβασή μας σε αρχεία του συστήματος, να κρατάμε backup. Αρα καλό θα ήταν, πριν να ξεκινήσεις την αντικατάσταση των δύο dll, να τα αντιγράψεις και σε κάποιον άλλο φάκελο.

ΠΑΛΙΑ ΚΑΡΤΑ;

Πρώτα απ' όλα να σας δώσω τα συγχαρητήριά μου για την καταπληκτική θεματολογία σας κι έπειτα να περάσω στα θέματα που με απασχολούν. Εχω την κάρτα γραφικών ATI Rage 2c AGP 8MB και δεν μπορώ να παίξω την πλειονότητα των παιχνιδιών, αφού ή δεν εμφανίζεται σχεδόν τίποτα στην οθόνη ή αυτά που εμφανίζονται σέρνονται (δεν υπερβάλλω), αφού τα frames είναι σε χαμηλά επίπεδα... Για παράδειγμα, το demo του eRacer δεν μπορούσα να το παίξω με τίποτα, αφού τα πάντα κινούνταν σε ταχύτητες... replay. Πιστεύετε ότι η κάρτα είναι παλιά και χρειάζεται αλλαγή ή υπάρχει κάποιο άλλο πρόβλημα; Ξέρω, για παράδειγμα, ότι μπορεί να φταίει η μη ενεργοποίηση του DMA, αλλά δεν μπόρεσα να βρω πώς να ενεργοποιήσω αυτή την επιλογή. Στη διαχείριση συσκευών πίστευα ότι θα έβρισκα αυτό που ζητούσα, αλλά η μόνη επιλογή που είχα ήταν να γυρίσω στις προεπιλογές του εργοστασίου (factory defaults). Θέλω να μου πείτε τη γνώμη σας για τον αν χρειάζομαι καινούρια κάρτα! Επίσης, θα ήθελα να μου πείτε κάποια από τα καλύτερα adventures που έχουν βγει ποτέ, αφού μέχρι πριν από μερικές μέρες που έπαιξα το Dracula 2 δεν είχα ιδέα.... Δεν σκοπεύω σε δημοσίευση, απλώς θέλω και τη γνώμη των ειδικών...!

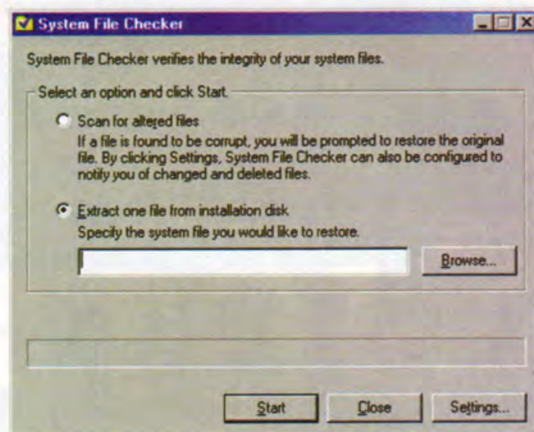
Συνεχίστε την καλή δουλειά...

Κιουπάκης Αλέξανδρος
akiou@tee.gr

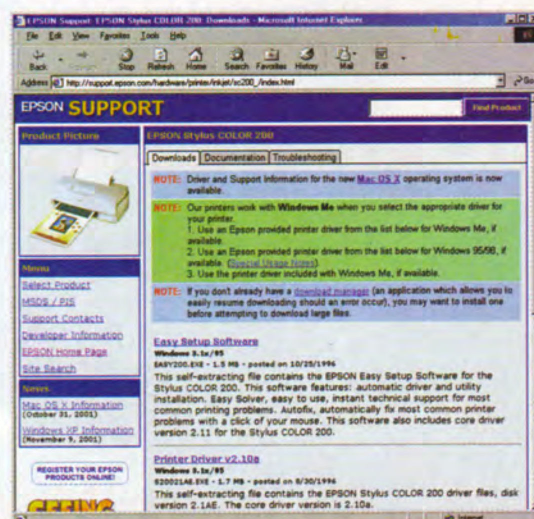
Αγαπητέ Αλέξανδρε,

Η ενεργοποίηση του DMA γίνεται πολύ απλά από το System Properties, αρκεί να υποστηρίζεται από το σύστημά σου. Από τις διαθέσιμες καρτέλες άνοιξε το "Device Manager" και από το "Disk Drives" επίλεξε το σκληρό δίσκο σου (λογικά θα αναγράφεται ως "Generic Ide Disk Type 47"). Στα "Settings" τσέκαρε το DMA, πάτα OK και κάνε το απαιτούμενο Restart.

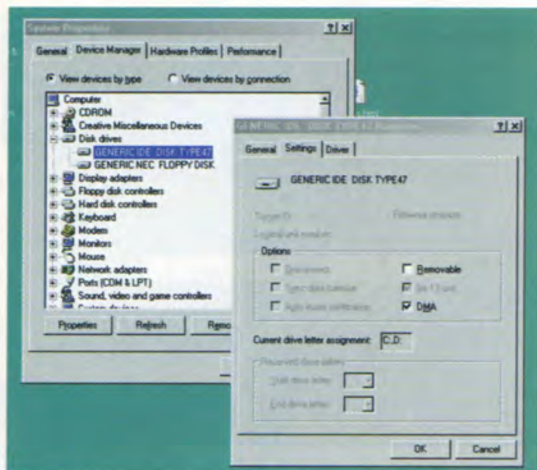
Η ενεργοποίηση του DMA θα βοηθήσει στην ταχύτητα και τη σταθερότητα του συστήματος. Ωστόσο, μπορούμε με απόλυτη βεβαιότητα να πούμε ότι για όλα τα δεινά σου σχετικά με τα παιχνίδια υπεύθυνη είναι η κάρτα γραφικών, αφού δεν επαρκεί για τα σύγχρονα παιχνίδια και καλό θα ήταν να την αλλάξεις. Από εκεί και πέρα, ανάλογα με τα χρήματα που θέλεις να διαθέσεις, θα σου προτείναμε κάποια κάρτα βασισμένη στο GeForce2 MX400 ως φθηνή λύση ή μία GeForce 2 Pro ως λίγο ακριβότερη. Φυσι-



Το System File Checker είναι ένα μικρό utility που ενσωματώνουν τα Windows (οι περισσότεροι δεν γνωρίζουμε την ύπαρξή του), το οποίο εξετάζει αν τα αρχεία του συστήματος έχουν αλλοιωθεί και πρέπει να αντικατασταθούν.



Στο δικτυακό τόπο της Epson (www.epson.com) μπορούμε να βρούμε τους τελευταίους drivers για όλους τους εκτυπωτές της.



Το DMA ενεργοποιείται πολύ εύκολα από τα System Properties.

κά, αν είσαι αποφασισμένος να δώσεις αρκετά χρήματα για κορυφαία απόδοση, μπορείς να στραφείς και στις νέες GeForce3 Ti500! Τέλος, όσον αφορά στα adventures, μερικά σχετικά εύκολα είναι τα ακόλουθα: Monkey Island 1 & 2, Toonstruck, Dracula 1, Hero's Quest 1-5. Τα περισσότερα από αυτά είναι παλιά και θα μπορέσεις να τα βρεις και σε κάποιο abandonware site. Φυσικά, ακόμα καλύτερα θα ήταν να απευθυνθείς σε κάποιον πιο σχετικό από εμένα (εντάξει, τι να κάνουμε, παίζω κυρίως strategies), όπως ο Ανδρέας Τσουρινάκης. Επίσης, μπορείς να παρακολουθείς τα σχετικά reviews, που θα αποτελούν πολύτιμη βοήθεια για τις αγορές σου.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΣΤΟ OVERCLOCKING

Αγαπητό "PC Master",

Επειτα από μεγάλο διάστημα σκεπτικισμού, αυτοσυγκέντρωσης και διαλογισμού, αποφάσισα να σου γράψω [ελπίζω να μην ξεσπάσουν σε μένα οι συντάκτες λόγω των Βασανιστηρίων του γνωστού Κινέζου νίντζα BAGE-LEE KRATS-A και των υπόλοιπων μελών της κινέζικης τριάδας του "PC Master" (με ιεραρχική σειρά ΕΚΔΟΤΗΣ-ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ-ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ)!]! Εδώ και καιρό έχω ένα μικροπροβληματάκι με το PC μου [ε, με τι άλλο...;)]. Οσο και να προσπαθώ, όσο και να παιδεύομαι, δεν μπορώ να "ανεβάσω" τον επεξεργαστή μου πάνω από 560MHz. Ακόμα και με 7x112MHz στο BIOS, 560MHz μου γράφει στο boot και στα benchmarks! Κάπου εδώ να αναφέρω ότι ο επεξεργαστής είναι PIII 500MHz με mainboard P6BAT-A+ και, δυστυχώς, έχω χάσει το εγχειρίδιο χρήσης της τελευταίας. Αν έχετε καμιά ιδέα για το τι μπορεί να φταίει, παρακαλώ να μου την πείτε, έστω και σε e-mail. Keep up the good work (τώρα που το θυμήθηκα, ρε παιδιά, τι θα γίνει με εσάς και το περιοδικό σας; Σας διαβάζω περισσότερο από δέκα έτη και συνεχώς βελτιώνεστε! Μα πού θα πάει αυτή η κατάσταση; Αμάν πια....).

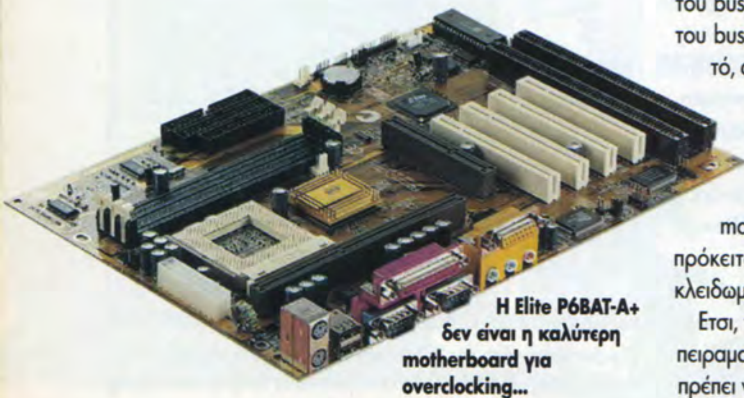
Υ.Γ. 1: Ενα μπράβο στον BLi][zER...

Υ.Γ. 2: Μία ψήφος ακόμα για DVD αντί για CD ;)

Υ.Γ. 3: Δεν έχει Υ.Γ. 4!

Υ.Γ. 4: Είπα ψέματα!

Μιχάλης (F1_)
skatausereimai@yahoo.com



Η Elite P6BAT-A+ δεν είναι η καλύτερη motherboard για overclocking...

Αγαπητέ Μιχάλη,
Το "πρόβλημά" σου είναι πολύ λογικό να εμφανίζεται και έχει την πηγή του στο ότι όλοι πλέον οι επεξεργαστές που διατίθενται στην αγορά (από την Intel και από την AMD) έχουν κλειδωμένο πολλαπλασιαστή. Ετσι, μοναδική λύση για overclocking (εκτός από κάτι κόλπα με μολύβια που επιτρέπουν αλλαγή του πολλαπλασιαστή στους παλιότερους Athlon) είναι η αλλαγή της συχνότητας λειτουργίας του bus. Ηδη έχεις αλλάξει τη συχνότητα του bus από 100 σε 112MHz και γι' αυτό, αντί ο επεξεργαστής να λειτουργεί στα 500MHz (5x100), λειτουργεί στα 560 (5x112). Από εκεί και πέρα, όσο κι αν αλλάξεις τον πολλαπλασιαστή από τη motherboard, η συχνότητά του δεν πρόκειται να μεταβληθεί, αφού έρχεται κλειδωμένος στο "5".

Ετσι, το μόνο που σου απομένει είναι ο πειραματισμός με το bus, κάτι όμως που πρέπει να γίνει με προσοχή, αφού μαζί με τη CPU αλλάζει και η ταχύτητα λειτουργίας της RAM και των διαύλων PCI και AGP, γεγονός που μπορεί να οδηγήσει σε κολλήματα οφειλόμενα σε αυτά (και όχι στον επεξεργαστή) ή ακόμα και στην καταστροφή ορισμένων καρτών. Ευτυχώς, πολλές motherboards δίνουν την επιλογή για ασύγχρονη λειτουργία τους.

Οσον αφορά στο σύστημά σου, θα λέγαμε ότι είναι δύσκολο να ανεβάσεις το δίαυλο πάνω από τα 112MHz, αφού το chipset Intel 440BX λειτουργεί στα 100MHz. Οπως μας ενημέρωσε, μάλιστα, ο ειδικός ερευνητής motherboards του περιοδικού, η συγκεκριμένη motherboard φέρει μία τροποποιημένη έκδοση του 440BX από την ίδια την Elite, με το διόλου πρωτότυπο όνομα "Elite BX", το οποίο δεν είναι ιδιαίτερα σταθερό.

Αυτά προς το παρόν, και μην ξεχνάτε πως αυτή η στήλη βασίζεται στο δικό σας feedback, οπότε περιμένουμε τις απορίες, τα σχόλιά σας και τις προσωπικές εντυπώσεις σας από προϊόντα πληροφορικής στο e-mail trouble@compupress.gr ή με επιστολή προς το περιοδικό (PC Master, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα) με την ένδειξη "Για τη στήλη Troubleshooter". Κλείνοντας, να ευχηθώ ξανά σε όλους καλή χρονιά, με όσο το δυνατόν λιγότερα προβλήματα με τους υπολογιστές! PC

ΧΡΗΣΙΜΗ ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Ακούμε και διαβάζουμε πολλές φορές ότι πρέπει να κρατάμε συχνά backup των κυριότερων αρχείων του συστήματός μας. Ενα από τα πιο σημαντικά, αν όχι το πιο σημαντικό, είναι η registry, που περιέχει πληροφορίες και ρυθμίσεις κυριολεκτικά για τα πάντα (από τους drivers και τα προγράμματα που έχουμε εγκατεστημένα μέχρι το background του desktop). Για να κρατήσουμε ένα αντίγραφο ασφαλείας, λοιπόν, δεν έχουμε παρά να ανοίξουμε το registry editor (από το Start/Run γράψτε regedit) και από το μενού "Registry" να επιλέξουμε "Export Registry File". Επιλέγουμε "All" στο "Export Range", διαλέγουμε φάκελο και όνομα και αυτό ήταν! Για δυσκολότερες καταστάσεις, πρέπει να έχουμε κατά νου ότι η registry φυλάσσεται στα αρχεία System.dat και User.dat, οπότε μπορούμε να κρατάμε κατευθείαν αντίγραφο αυτών.

Εχετε ανάγκη από ένα πανεπιστημιακό δίπλωμα αλλά δεν διαθέτετε τα απαραίτητα προσόντα για να το αποκτήσετε; Μην ανησυχείτε διότι, όπως θα δείτε στην επιστολή που μας έστειλε αυτόν το μήνα ο φίλος μας batmanakos, όλα γίνονται...

ΔΙΠΛΩΜΑΤΑ... ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Κάποια... κορόιδα συνεχίζουν, ακόμα και σήμερα, στην εποχή των ευκαιριών, να πασχίζουν στα θρανία για να πάρουν κάποια στιγμή, επιτέλους, το πολυπόθητο "χαρτί", κατά προτίμηση από μία ανώτατη σχολή. Από την άλλη, οι "έξυπνοι", απλώς πληρώνουν και, χωρίς να μπουν στον κόπο να ανοίξουν ούτε ένα βιβλίο, αποκτούν ένα δίπλωμα 4x4 από τη σχολή της απολύτου αρεσκείας τους. Πώς γίνεται αυτό; θα αναρωτηθείτε εύλογα. Πρόκειται μήπως για μία νέα μέθοδο εμφύτευσης γνώσεων στον ανθρώπινο εγκέφαλο; Λέτε να κυκλοφορούμε αύριο στους δρόμους με ένα τσιπάκι στο μυαλό μας για κάθε τομέα γνώσης που μας ενδιαφέρει να κατακτήσουμε;

Οχι, αγαπητοί αναγνώστες. Ευτυχώς ή δυστυχώς, δεν φτάσαμε ακόμα εκεί. Τα πράγματα είναι πιο απλά. Δείτε τι ωραία που τα κανονίζουν όλα ορισμένοι επιτήδειοι, με το αζημίωτο φυσικά, στο γράμμα που δημοσιεύουμε στη συνέχεια:

"Αγαπητό μου περιοδικό,

Είναι η δεύτερη φορά που σου στέλνω e-mail και πραγματικά κοντεύω να τρελαθώ με αυτά που βλέπουν πια τα μάτια μου. Το ίδιο e-mail έχω στείλει και στο master@compupress.gr, αφού δεν είμαι σίγουρος σε ποια στήλη αρμόζει καλύτερα. Ισως αυτό να συμβαίνει εδώ και καιρό, όμως εγώ το συναντώ πρώτη φορά και επειδή το βρίσκω σχετικά συνταρακτικό, σ' το στέλνω. ***Αν δεν κάνω λάθος με τα ταπεινά αγγλικά μου, το παρακάτω e-mail δωρίζει πτυχία!!!*** *Είναι δυνατόν; Κάνουν πλάκα; Αν είναι κάποιο είδος αστείου αυτό το e-mail, τότε Ο.Κ.! Μην ασχοληθείς καν με αυτό! Αν, όμως, υπάρχουν πράγματι άνθρωποι οι οποίοι κάνουν τη δουλειά που φαντάζομαι και με κάποια χρηματικά ποσά ίσως σου στέλνουν το πτυχίο της επιστήμης που σου αρέσει στο σπίτι και σε κάνουν... ντόκτορα με δίπλωμα, τότε αξίζει να δημοσιευτεί αυτή η απάτη. Αν όλα αυτά που σου γράφω είναι καθημερινότητα, μην τα δημοσιεύσεις... παρ' όλο που το βρίσκω εξαιρετική απάτη... Ανήκουστη!*

Ειλικρινά δικός σας (...από το τεύχος 30 νομίζω)
BaTMaN
batmanakos@hotmail.com"

Ιδού και το e-mail που έκανε το φίλο μας να... αφρίσει από το κακό του, σε μετάφραση δική μας:

>From: getahead@degree_programs <getahead@degree_programs>

>To: batmanalfred@hotmail.com, batmanale@hotmail.com,

>batmanakos@hotmail.com, batmanak@hotmail.com, batmanagain@hotmail.com

>Subject: Get ahead with the University Degree Program

>Date: Thu, 06 Dec 2001 01:53:40 -0400 (EDT)

>

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΑ ΔΙΠΛΩΜΑΤΑ

Κατακτήστε ένα υποσχόμενο μέλλον, κερδίζοντας πολλά χρήματα και το θαυμασμό όλων.

Διπλώματα από πανεπιστήμια με κύρος με βάση τις τρέχουσες γνώσεις και εμπειρίες σας.

Δεν προαπαιτούνται τεστ, παρακολούθηση τάξεων, ανάγνωση βιβλίων ή προσωπικές συνεντεύξεις.

Bachelors, masters, MBA και doctorate (PhD) διπλώματα διατίθενται στο πεδίο της επιλογής σας.

Δεν λέμε όχι σε κανέναν.

Εγγυούμαστε πλήρη εχεμύθεια.

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ για να λάβετε το δίπλωμά σας μέσα σε μερικές μόνο ημέρες!

- Εδώ αναγράφονται τα τηλέφωνα της... αγαθοεργού εταιρείας-

Τηλεφωνήστε 24 ώρες το 24ωρο, 7 ημέρες την εβδομάδα, συμπεριλαμβανόμενων Κυριακών και εορτών.

Οπως καταλαβαίνετε, πρόκειται για μία καλοστημένη κομπίνα, που βρίσκει πρόσφορο έδαφος μέσω του Internet, αφού τα e-mails αποστέλλονται ανώνυμα, χωρίς να παρέχεται διεύθυνση ή κάποιο άλλο διακριτικό στοιχείο, ενώ οι διευθύνσεις των παραληπτών βρίσκονται εύκολα από τα cookies που στέλνουν στους υπολογιστές μας διάφορα sites και τα οποία στη συνέχεια εκμεταλλεύονται εταιρείες πουλώντας τα σε ιδιώτες, κομπιναδόρους κ.ο.κ. οι οποίοι, βέβαια, τα χρυσοπληρώνουν!

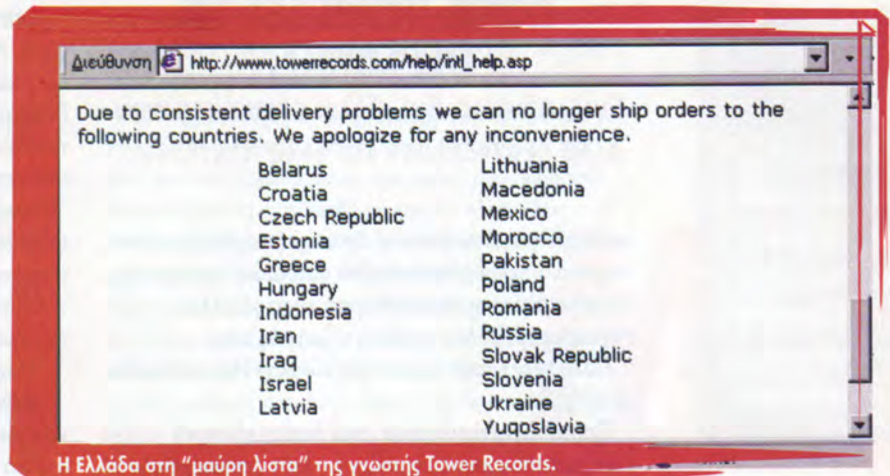




Η ιστορία αυτή με τα πανεπιστημιακά διπλώματα δεν είναι καινούρια. Το πρώτο τέτοιο e-mail πρέπει να το λάβαμε εδώ και κάποια χρόνια. Ομως, το φαινόμενο έχει πλέον πάρει διαστάσεις, έχει διογκωθεί σε βαθμό που θα ανησυχήσουμε αν περάσει εβδομάδα χωρίς να λάβουμε κι εμείς, εδώ στο "PC Master", τουλάχιστον δύο-τρία τέτοια e-mails [δύο άλλες διευθύνσεις από τις οποίες μας έχουν έρθει τέτοια e-mails είναι η moono20@oberberg-online.de (Derrick) και sie74@fepesmig.br (Sandra)], συνήθως μάλιστα με τον header "Confidential" (Εμπιστευτικό). Τα τηλέφωνα, φυσικά, είναι στο εξωτερικό, ευτυχώς δεν έχει έρθει μέχρι στιγμής κάτι παρόμοιο από διεύθυνση στην Ελλάδα. Τι να πούμε; Προσέχετε όσους σας δείχνουν διπλώματα από το εξωτερικό; Θα αδικήσουμε περισσότερους απ' όσους θα καταγγείλουμε δίκαια.

Αγνοήστε τους; Δεν γίνεται - εκτός αν καταφέρουμε να φτιάξουμε μία κοινωνία όπου τα διπλώματα δεν θα μετράνε πια καθόλου, αλλά μόνον οι γνώσεις και οι ικανότητες, οπότε και αυτοί οι απατεώνες δεν θα έχουν λόγο ύπαρξης. Αυτό που μπορούμε και πρέπει να κάνουμε είναι να επισημάνουμε το πρόβλημα, μπας και ορισμένοι που μπορούν να κάνουν κάτι γι' αυτό, ευαισθητοποιηθούν με την αναφορά μας...

Ας περάσουμε όμως σε ένα ακόμα e-mail προς τη στήλη μας:



Η Ελλάδα στη "μαύρη λίστα" της γνωστής Tower Records.

"Μας σέρβιραν καλά καλά το DVD (μα ποιο DVD;) case, τώρα πάνε να κάνουν μόδα και τα no manual, pdf format manual, τράβα-τύπωσ' το-manual..."

"Χαίρετε. Θα ήθελα πρώτα πρώτα να αναφέρω ότι ο ΟΤΕ τελικά, αποφάσισε να μην καταργήσει το '1 μονάδα/2 λεπτά' και έτσι μάλλον σωθήκαμε. Επίσης, ο ΟΤΕ θα μας φέρει DSL από αρχές του χρόνου. Και εγώ πιστεύω ότι με τον ελεύθερο ανταγωνισμό θα ελαφρύνει κάπως η κατάσταση. Ιδωμεν.

Τα θέματα στα οποία θα ήθελα να αναφερθώ είναι δύο (και κάτι):

Να ξεκινήσω από την κατάσταση στο χώρο των καρτών γραφικών... Δυστυχώς, η άλλοτε κραταιά (και αγαπημένη μου) εταιρεία, 3dfx, έκλεισε όχι μόνο άδοξα αλλά και τελειωτικά, αφού και το 3dfx.com από 19 Φεβρουαρίου θα αποτελεί παρελθόν (μάλλον θα μας πηγαίνει στη μισητή nVIDIA...'Better to Die than to GeForce')... Η ερώτηση είναι τι κάνουμε στο μέλλον... Η καταραμένη nVIDIA τρώει τον κόσμο, και είναι πλέον η μόνη λύση, εκτός από τις ATI και STMicroelectronics (a.k.a. KYRO II-III σε λίγο), οι οποίες δεν θεωρούνται ιδιαίτερα καλές στο θέμα drivers. Αρα κάθε χρήστης θα πρέπει να προτιμήσει τα, μονοπωλιακής λογικής, nVIDIA προϊόντα, στην οικονομική τιμή των 160.000 δρχ. (το GF3)... Τι μέλλει γενέσθαι, όμως, όταν η μισή και βάλε πρώην 3dfx παραδέχτηκε τη μοίρα της αντί να ξαναπροσπαθήσει και μπήκε στην 3dpower (www.3dpower.com), μία παραπληγική εταιρεία με nVIDIA κάρτες;

Μετά, έχουμε και το μείζον θέμα του 'παιχνίδια.. ή κυνήγι θυμάτων;', δηλαδή τα παιχνίδια χωρίς manual και με DVD case... Μα ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΠΟΤΕ ΔΥΝΑΤΟΝ... Επεσε τις προάλλες στα χέρια μου η USA έκδοση του Yuris Revenge, με το κουτί της, και ήταν ΑΠΑΙΧΤΗ... Υπερπλήρες κουτί (χαρτονένιο πάντα), ΕΝΤΥΠΟ manual, πλαστική θήκη CD... Και σκέφτομαι στην Ευρώπη ΓΙΑΤΙ να μας περνάνε για ηλίθιους; Μας σέρβιραν καλά καλά το DVD (μα ποιο DVD;) case, τώρα πάνε να κάνουν μόδα και το no manual, pdf format manual, τράβα-τύπωσ' το-manual... Ενας Αμερικανός γιατί δίνει πιο λίγα δολάρια για ένα παιχνίδι με κλάσεις ανώτερο package, ενώ εγώ θα σκάσω για ένα DVD 'No Manual' case τα ίδια; Δεν θα με πείραζε στην τελική ΟΣΑ original παίρνω (Westwood κυρίως) να έκαναν 16.000 αντί για 14.000 δρχ., αλλά με αξιοπρεπή παρουσία (το ελληνικό Yuri's Revenge ουδεμία σχέση με το αμερικανικό έχει...), όχι να μας πιάνουν κορόιδα... Αλλωστε εμένα προσωπικά πιο πολύ μού στοιχίζει να εκτυπώσω ένα manual παρά να έδινα 500 δρχ. (1,5 euro) παραπάνω και να το είχε μέσα... Αρα, Ελλάς το μεγαλείο σου...

Αφήστε, δε, το θέμα της Creative με το 'Pay-to-Liveware' κατόρθωμα... No comment, ούτε η Microsoft να ήταν! Χμ... μονοπώλιο είναι, λέτε να το δει και η nVIDIA και να 'χουμε παρατράγουδα;

Τέλος, θα ήθελα να επισημάνω ότι χάρηκα που κάποιες στήλες (Most Wanted) αποφασίστηκε να μπουν στο CD, γιατί τώρα έχουμε πιο πολύ χώρο, ενώ ο κ. Κόντης καλά θα κάνει να ασχοληθεί και λίγο με το Tactical Operations (UT mod, ο αντικαταστάτης του CS), αφού οργάνωσε και τέτοια στήλη.

Ελπίζω σε δημοσίευση και όχι σε recycle bin. Αν μπορείτε και ολόκληρο, ακόμα καλύτερα.

Sovjohn

http://www.planetcnc.com/ra2mod (RA2 Mods)

http://clans.multiplayer.gr/gts/index.php (TO Union... GTS)"

Φίλε μας, όσο πάμε και... χειρότερα! Σε λίγο μας βλέπω να μας κατατάσσουν και στον Τρίτο Κόσμο... Ηδη ένα από τα γνωστότερα πολυκαταστήματα του κόσμου στο χώρο των CDs και DVDs, με μια εξαιρετική on-line παρουσία, η περίφημη Tower Records (http://www.tower.com), μας κατέταξε κάπου εκεί! Ενώ μέχρι στιγμής οι άνθρωποι έστελναν κανονικότατα στην Ελλάδα τα προϊόντα τους με Fedex (σε τρεις εργάσιμες η παραγγελία ερχόταν σπίτι σου), τώρα μας έβαλαν στη μαύρη λίστα, λόγω "συνεχών προβλημάτων παράδοσης", όπως μπορεί κανείς να διαπιστώσει στη σελίδα http://www.towerrecords.com/help/intl_help.asp. **Ετσι, ενώ η Tower Records στέλνει ακόμα και στο... Αφγανιστάν, τη Ζουαζηλάνδη και το Κονγκό, δεν επιθυμεί πλέον πελάτες στο Πακιστάν, την ΠΓΔΜ, το Ιράκ, το Ιράν, την Ινδονησία, το Μαρόκο, τη Ρουμανία και βέβαια... την Ελλάδα!** Σε λίγο καιρό να δείτε που θα είμαστε ευχαριστημένοι έστω με τις DVD cases - αν και προβλέπω πως ούτε καν σε φακελάκι δεν θα μας δίνουν το CD, αλλά χύμα και στην τσέπη!

ΠΟΙΟΣ ΚΥΝΗΓΑΕΙ ΤΟ INTERNET;

Εγώ, πάντως, όχι. Αλλοι είναι αυτοί που άλλα εξαγγέλλουν και άλλα πράττουν...

Με άλλα λόγια, άλλα λόγια ν' αγαπιόμαστε, άλλα μου λέν' τα μάτια σου και άλλα η καρδιά σου, άλλα τα μάτια του λαγού κι άλλα της κουκουβάγιας, εμείς γι' αλλού πηγαίναμε, γι' αλλού κι αλλού η ζωή μάς πάει...

Πολλά "άλλ' αντ' άλλων" μαζεύτηκαν εδώ και οφείλω να εξηγηθώ.

Πριν από μερικούς μήνες, που λέτε, η ελληνική κυβέρνηση ανακοίνωσε περιχαρής το πρόγραμμα της "Κοινωνίας της Πληροφορίας", σύμφωνα με το οποίο τα αμέσως επόμενα χρόνια θα δαπανηθούν περισσότερο από 1 τρισεκατομμύριο δραχμές για την ανάπτυξη της πληροφορικής και -άρα- του Διαδικτύου στη χώρα μας.

Ως πρώτο, όπως φαίνεται, βήμα προς την πρόοδο και την ευημερία του Internet, στις 2 Νοεμβρίου του 2001 η ίδια κυβέρνηση ψήφιζε τον εξής νόμο (Φύλλο Εφημερίδας Κυβερνήσεως 255/2001, άρθρο 8):

"Στην έννοια του παιγνιομηχανήματος της παραγράφου 5, του άρθρου 8, του Ν. 2515/1997, όπως ισχύει, περιλαμβάνονται όλοι οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές που εγκαθίστανται ή λειτουργούν με σκοπό την εκμετάλλευση σε δημόσια γενικά κέντρα (ξενοδοχεία, καφενεία, αίθουσες αναγνωρισμένων σωματείων κάθε φύσης και σε κάθε χώρο προσιτό στο κοινό). Η ισχύς της παραγράφου αυτής αρχίζει από 1.1.2002."

Με λίγα λόγια και σταράτα, ο νέος αυτός νόμος βάζει στο ίδιο "καζάνι" τα γνωστά σε όλους μας "Internet cafés" με τις χαρτοπαικτικές λέσχες, τις αίθουσες των καζίνο με τα φρουτάκια και τα... "μπιμπλικάδικα". Ως αποτέλεσμα, τα μαγαζιά αυτά, αν δεν αλλάξει ο νόμος, από 1/1/2002 θα πρέπει να πληρώνουν ένα ειδικό τέλος "διενέργειας ψυχαγωγικών τεχνικών παιγνίων" το οποίο, στην περίπτωση των μεγάλων δήμων (άνω των 50.000 κατοίκων), ανέρχεται στις 300.000 δρχ. ΑΝΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ. Δέκα υπολογιστές έχεις; Τρία εκατομμύρια θα πλερώξεις (για την ακρίβεια, 9.000 ευρώ). Είκοσι έχεις; 18.000 ευρώ, μεγάλε!

Για να δω, τώρα, πόσο έξυπνοι είστε. ΠΟΙΟΣ νομίζετε ότι, τελικά, θα πληρώσει αυτό το χαράτσι; Μμμ, αυτό ήταν εύκολο, ε; Μπράβο, το βρήκατε! ΕΣΕΙΣ θα το πληρώσετε, καθώς ο ιδιοκτήτης του café θα χρεώνει τόσο την ώρα όσο χρειάζεται για να βγάζει κέρδος. Διότι, όπως πολύ καλά γνωρίζετε, τα Internet cafés δεν είναι φιλανθρωπικά ιδρύματα. Δουλειά κάνουν οι άνθρωποι και, όπως όλοι θέλουμε να πληρωνόμαστε για τη δουλειά μας, έτσι κι αυτοί θέλουν να πληρώνονται για τη δική τους.

Βέβαια, ο σύλλογος των ιδιοκτητών Internet cafés, κλάδος τον οποίο πλήττει κατά κύριο λόγο η νέα νομοθετική ρύθμιση, δεν έμειναν με σταυρωμένα τα χέρια. Αντέδρασαν έντονα, εκθέτοντας μάλιστα λόγους για τους οποίους η ρύθμιση αυτή θα μπορούσε να θεωρηθεί και αντισυνταγματική. Δεν θα παραθέσω εδώ το -πολύ ενδιαφέρον, είναι αλήθεια- σκεπτικό και την ανάλυση του νόμου, καθώς το κείμενο εμπεριέχει πολλά "δικηγορίστικα", τα οποία είναι σίγουρο ότι θα σας φέρουν μια ψιλοανακατωσούρα. Θα παραθέσω, όμως, αυτά που πιστεύω ότι και εύληπτα είναι, αλλά και απόλυτα κατανοητά και λογικά. Σύμφωνα με το σύλλογο των ιδιοκτητών Internet cafés, λοιπόν:

"Η παραπάνω πολιτική απόφαση:

α) Θα οδηγήσει σε οριστικό κλείσιμο εκατοντάδες νέες επιχειρήσεις, οι οποίες βρίσκονται σήμερα στο στάδιο της ανάπτυξης και επένδυσης κεφαλαίων, καθώς στη συντριπτική πλειοψηφία τους λειτουργούν από 1 μήνα έως 3 έτη.

β) Σίγουρα θα επιφέρει σημαντικότατη αύξηση του κόστους πρόσβασης στο Διαδίκτυο για τον τελικό καταναλωτή.

γ) Θα έχει ως αποτέλεσμα να μείνουν άνεργοι εκατοντάδες νέοι -κυρίως- άνθρωποι, οι οποίοι σήμερα απασχολούνται στις παραπάνω επιχειρήσεις (υπολογίζεται πως κάθε Internet café κατά μέσο όρο απασχολεί 3 εργαζομένους).

δ) Θα καταντήσει τη χώρα μας περίγελο διεθνώς, καθώς θα είμαστε η μόνη χώρα που αντί να συμβάλλει στη διάδοση του Internet, ουσιαστικά θα το υπονομεύει. Αραγε, οι εκατομμύρια επισκέπτες που θα δεχθεί η χώρα μας το 2004, πού θα βρίσκουν σημεία πρόσβασης για το Διαδίκτυο;

Αραγε, με τέτοιες πολιτικές θα προσεγγίσουμε τα ανεπτυγμένα κράτη του κόσμου (όπου το 60-70% του ενεργού πληθυσμού έχουν άμεση πρόσβαση στο Διαδίκτυο, τη στιγμή που στη χώρα μας έχει μόλις το 10%);

ε) Ουσιαστικά απαγορεύει την πρόσβαση στο Internet από δημόσιο χώρο για τους νέους κάτω των 17 ετών, καθώς εξομοιώνει τα Internet cafés με τα καφενεία και τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές με την πράσινη χαρτοπαικτική τσόχα (!!!!!) Η Ελλάδα 'καλπάζει προς το μέλλον'! Τη στιγμή που παγκόσμια η πρόσβαση στην κοινωνία της πληροφορίας και της γνώσης (έννοιες συνώνυμες, πλέον, με το Internet) αρχίζει από τις ηλικίες των 11 και 12 ετών στην Ελλάδα, οι νέοι θεωρούνται 'ώριμοι' να συμμετάσχουν στην παγκοσμιοποιημένη κοινωνία της πληροφορίας μετά τα 17 χρόνια τους!!!"

Σε ποια από τα ανωτέρω διαφωνείτε, να μου πείτε...

Σε κάποια στιγμή, λοιπόν, γύρω στις αρχές του Δεκεμβρίου, η κυβέρνηση φάνηκε να κοντοστέκεται και να ξανασκέφτεται την ορθότητα των αναφερομένων στο νόμο που μόλις είχε ψηφίσει. Ετσι, ο υφυπουργός Οικονομικών κ. Απόστολος Φωτιάδης προανήγγειλε την εξαίρεση των Internet cafés από το φορολογικό καθεστώς που διέπει τα τεχνικά παίγνια. Ο κ. Φωτιάδης διευκρίνισε ότι τα καταστήματα που διαθέτουν υπολογιστές με πρόσβαση στο Internet εξαιρούνται από την εγκύκλιο για την είσπραξη ειδικού τέλους

“ Το FBI παραδέχτηκε ότι ετοιμάζει έναν "ιό", ο οποίος θα τρυπώνει σε υπολογιστές υπόπτων και θα τους επιστρέφει πολύτιμα στοιχεία σχετικά με τις επικοινωνίες τους. Εμάς ποιος θα μας "φυλάττει από τους φύλακες"; Ε;

λειτουργίας, εφόσον, βέβαια, δεν έχουν μετατρέψει τους υπολογιστές αυτούς σε παιγνιομηχανήματα. Σύμφωνα με τον υφυπουργό Οικονομικών, οι ίδιοι οι ιδιοκτήτες των Internet cafés θα πρέπει να ελέγχουν αν οι πελάτες τους παίζουν ή όχι τυχερά παιχνίδια μέσω Internet, ενώ ειδικά κλιμάκια του υπουργείου θα διενεργούν εντατικούς ελέγχους και θα επιβάλλουν υψηλότατα πρόστιμα σε περίπτωση που διαπιστωθεί ότι καταστηματάρχες χρησιμοποιούν τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές που διαθέτουν για το κοινό ως παιγνιομηχανήματα.

Αυτή ήταν αναμφισβήτητα μία θετική εξέλιξη, αλλά μάλλον δεν λύνει το θέμα. Κι αυτό διότι η δήλωση εμπεριέχει πολλά "εφόσον" και "αν".

Ετσι έχει η κατάσταση μέχρι τώρα. Στο μεταξύ, οι ιδιοκτήτες Internet cafés έστειλαν (ανοικτή) επιστολή στον υπουργό για τη διαλεύκανση της κατάστασης. Οταν υπάρξει κάποια εξέλιξη (θα υπάρξει, με τον ένα ή τον άλλο τρόπο), θα το μάθετε...

REFRESH RATE ΚΑΝΟΥΝ ΚΑΙ ΤΑ ΦΙΛΤΡΑ;

Κοίτα να δεις τι μαθαίνει κανείς... Τζάμπα τα λεφτά που δώσατε για την κάρτα γραφικών. Δεν παίρνατε ένα καλό φίλτρο...

Ο γνωστός και μη εξαιρετέος φίλος της στήλης Lampus Illuminaticus (πώς μεταφράζεται αυτό, μπρε; Φωτοβολούσα Λυχνία; Χε, χε, χε...) μας έστειλε άλλο ένα παράδειγμα του επαγγελματισμού και της υψηλής τεχνικής κατάρτισης των στελεχών πωλήσεων ορισμένων κομπιουτεροκαταστημάτων. Εσείς, αυτό που πρέπει να πάρετε ως κεντρική ιδέα από το όλο κείμενο είναι: "Μην Προχωράς Ανυποψίαστος, Μεγάλε"! (Γεια σου Φερεντίνο, ανυπέρβλητε!)

"Επανέρχομαι δριμύτερος, αγαπητέ master, με νέα απίστευτα γεγονότα, αυτήν τη φορά από το χώρο των υπολογιστών. Συγκεκριμένα, ένας φίλος μου αγόρασε έναν υπολογιστή, και επειδή αν και δεν ήξερε, δεν ρώτησε, αγόρασε ό,τι του έδωσαν από το κατάστημα. Το μηχάνημα δεν ήταν κακό, ένας Pentium 4, ωστόσο το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στην κάρτα γραφικών και την οθόνη. Διότι, ο εν λόγω γνωστός μου ήθελε κυρίως να παίζει παιχνίδια (τουλάχιστον είχε κάποια ειλικρίνεια, όχι σαν μερικούς που δικαιολογούνται λέγοντας ότι θέλουν έναν υπολογιστή αποκλειστικά και μόνο για τις 'εργασίες' τους...). Οπως έμαθα αργότερα, του έδωσαν μία TNT2 με 32MB RAM (πάλι καλά που δεν του έδωσαν καμιά με 8MB). Η οθόνη με τη σειρά της ήταν μία 17άρα, AoC αν δεν κάνω λάθος.

Ο φίλος μου, λοιπόν, άρχισε να διαμαρτύρεται κατά τις τηλεφωνικές επικοινωνίες μας ότι η οθόνη τού κούραζε τα μάτια. Αν και προσπάθησα να του εξηγήσω πώς να αλλάξει το refresh, τελικά, του υποσχέθηκα να περάσω από το σπίτι του για να κάνω εγώ τις ρυθμίσεις (μια και αποδείχτηκε ότι χρειαζόταν επανεγκατάσταση των drivers, καθώς ήταν αδύνατη η αλλαγή του refresh). Δυστυχώς, όμως, για τον ίδιο, ο κύριος είναι λίγο... χαοτικός (C.N. συγκεκριμένα!) στη συμπεριφορά του, και επειδή δεν κατάφερα, τελικά, να περάσω από το σπίτι του, πήγε στο κατάστημα απ' όπου αγόρασε τον υπολογιστή για να τον βοηθήσουν...

Οταν, τελικά, κάποια άλλη μέρα κατάφερα να τον επισκεφτώ, είδα έκπληκτος ότι επάνω στην οθόνη υπήρχε ένα πολύ περίεργο πράγμα, το οποίο το χρησιμοποιούσαμε στα πολύ παλιά χρόνια των PCs, και τώρα σχεδόν έχει εκλείψει. Ενα φίλτρο! Ακριβώς, ένα φίλτρο οθόνης! Αρχισαν να με ζώνουν τα φίδια και ζήτησα εξηγήσεις για την ύπαρξη του φίλτρου αυτού (γιατί θεώρησα απίθανο να το είχαν συμπεριλάβει στην αρχική προσφορά), και μου είπε ότι του το πρότειναν από το κατάστημα ώστε να μειωθεί η ακτινοβολία και να γίνει η οθόνη του ξεκούραστη! Ακουσον, άκουσον! Φυσικά, όταν δουλεύεις με refresh 60Hz, και δέκα εκατοστά τζάμι να έχεις οι παρενέργειες είναι οι ίδιες. Δεν έχω να πω τίποτε άλλο, απλώς, αφού έκανα τις απαραίτητες ρυθμίσεις, για όλο το επόμενο διάστημα που ήμουνα σπίτι του έψαχνε να βρει τρόπο για να δικαιολογήσει την αγορά του φίλτρου...

Εν κατακλείδι; Δεν νομίζω ότι φταίει ο γνωστός μου. Δεν είναι κακό να είσαι αρχάριος και μπορεί να μην έχεις πάντα γνωστούς που να ξέρουν να σε βοηθήσουν. Ισως θα έπρεπε να συνταχθεί κάποιος κώδικας δεοντολογίας, όπως στους προγραμματιστές και σε τόσους άλλους τομείς, αλλά εδώ, είναι Ελλάντα, ποιος θα δώσει σημασία;

Lampus Illuminaticus (και σύντομα Non-Illuminaticus με αυτά που βλέπω...)"

PC

ΕΛΛΑΔΑΡΑ ΑΘΑΝΑΤΗ!



Σιγά μην ανακάλυψαν οι Αμερικανοί τον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Οι αρχαίοι Ελληνες ήταν ήδη εξοικειωμένοι με το PC! (Και με το φραπεδάκι, αλλά αυτό το ξέραμε...)

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

"Πριν από ένα δισεκατομμύριο ώρες εμφανίστηκε στη Γη ο άνθρωπος. Πριν από ένα δισεκατομμύριο λεπτά εμφανίστηκε η χριστιανοσύνη. Πριν από ένα δισεκατομμύριο κόκα-κόλες, ήταν χθες το πρωί...
Από την ετήσια έκθεση της Coca-Cola Company του 1996

"Ολες οι μητέρες θέλουν οι γιοι τους, όταν μεγαλώσουν, να γίνουν πρόεδροι των ΗΠΑ. Καμία, όμως, από αυτές δεν θέλει ο γιος της να γίνει πολιτικός.
John Fitzgerald Kennedy

Η Βιβλιοθήκη της



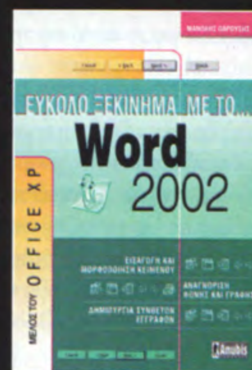
Windows XP Home Edition

Ένας πλήρης οδηγός για το πλέον ολοκληρωμένο λειτουργικό σύστημα προσωπικών υπολογιστών για τον οικιακό χρήστη. Με εκτενή αναφορά και στα χαρακτηριστικά της έκδοσης Professional.



Office XP Professional

Το βιβλίο καλύπτει τις εφαρμογές Word 2002, Excel 2002, PowerPoint 2002, Outlook 2002, Access 2002, FrontPage 2002 του Office XP, της απόλυτης συλλογής εφαρμογών γραφείου.



Εύκολο ξεκίνημα με το Word 2002

Μάθετε τα πάντα για το Word 2002, που ενσωματώνει νέα χαρακτηριστικά προηγμένης τεχνολογίας. Αξιοποιήστε στο μέγιστο δυνατό όλες τις δυνατότητες που προσφέρουν σήμερα το Internet και το web.



Εύκολο ξεκίνημα με το Excel 2002

Γνωρίστε όλα τα νέα στοιχεία που εμπλουτίζουν το Excel 2002 και κάνουν τη χρήση της εφαρμογής ευκολότερη από ποτέ. Με μία φράση, το Excel 2002 είναι η πιο ολοκληρωμένη εφαρμογή λογιστικών φύλλων που είχατε ποτέ.



Εύκολο ξεκίνημα με το PowerPoint 2002

Με την εφαρμογή δημιουργίας παρουσιάσεων PowerPoint μπορείτε να εμφανίσετε γραπτό υλικό, πίνακες, γραφήματα, σχέδια και οποιο άλλο είδος πληροφορίας επιθυμείτε για να ενημερώσετε, να πείσετε ή απλά να επηρεάσετε το κοινό σας.



Εύκολο ξεκίνημα με το FrontPage 2002

Με το FrontPage μπορείτε να κατασκευάσετε μια σελίδα στο Internet, ένα web site ή ακόμα να προβάλετε την εταιρεία σας στο Διαδίκτυο χωρίς καμία γνώση προγραμματισμού.



Linux για χρήστες των Windows

Μια βήμα προς βήμα προσέγγιση στο λειτουργικό σύστημα που θα σας απαλλάξει από την ανάγκη χρήσης των Windows. Το βιβλίο περιλαμβάνει δύο CD-ROM με τη δημοφιλέστερη έκδοση του λειτουργικού συστήματος Linux.



ASP 3

Ξεκινήστε σήμερα το web development με το ASP 3 κάνοντας τη μικρότερη προσπάθεια και πετυχαίνοντας τα καλύτερα αποτελέσματα! Περιλαμβάνεται CD-ROM με όλα τα παραδείγματα του βιβλίου, μια trial version του Microsoft Visual InterDev 6.0 και το Microsoft Web Application Stress Tool!



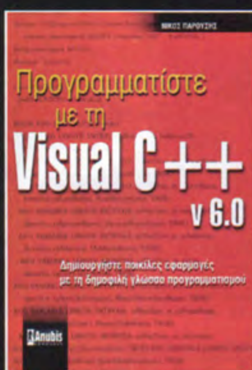
Visual Basic v 6.0

Ένα βιβλίο που θα σας εισαγάγει με επιτυχία σε ό,τι αφορά τον προγραμματισμό με τη Visual Basic και θα σας γνωρίσει όλα τα νέα χαρακτηριστικά της έκδοσης 6.

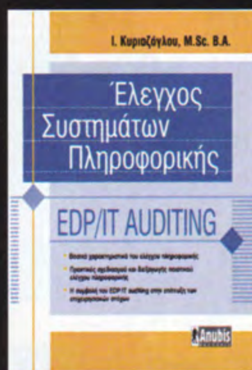
Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.:010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

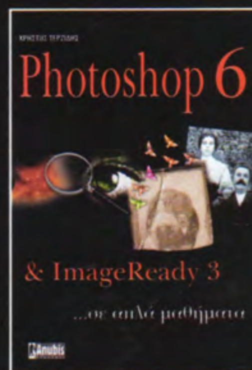
Πληροφορικής



Visual C++ v 6.0
Σήμερα η Visual C++ αποτελεί την καλύτερη μέθοδο για να χτίσει κανείς πλήθος εφαρμογών. Με αυτό το βιβλίο θα μάθετε όλα όσα χρειάζεστε για να εργαστείτε με την έκδοση 6.



Έλεγχος Συστημάτων Πληροφορικής
Πως βοηθά ο έλεγχος συστημάτων πληροφορικής στις εταιρείες και τους οργανισμούς και πώς συμβάλλει το EDP/IT auditing στην επίτευξη των επιχειρησιακών και πληροφορικών στόχων μιας επιχείρησης.



Photoshop 6 & ImageReady 3... σε απλά μαθήματα
Το βιβλίο αυτό θα σας μυήσει στα μυστικά του ψηφιακού σκοτεινού θαλάμου σε απλά μαθήματα.



CorelDRAW 10
Με αυτόν τον αναλυτικό οδηγό θα γνωρίσετε το μαγικό κόσμο του CorelDRAW, του CorelRAVE και του Corel Photo-Paint!



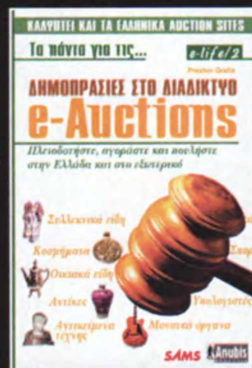
Δημιουργήστε την πρώτη σας web page σε ένα Σαββατοκύριακο
Μάθετε τα εργαλεία και τις πηγές που χρειάζεστε για να φτιάξετε τη δική σας web σελίδα και να εδραιώσετε την παρουσία σας στον ηλεκτρονικό κόσμο μέσα σε μόλις ένα Σαββατοκύριακο.



ISDN
Με αυτό το βιβλίο θα γνωρίσετε ό,τι αφορά τα χαρακτηριστικά και την εγκατάσταση μιας γραμμής ISDN, ενώ θα μάθετε για τις συσκευές ISDN και όλες τις διαθέσιμες υπηρεσίες



E-music: Τα πάντα για τη μουσική στο Διαδίκτυο
Μαθετε πώς να αναζητήσετε αρχεία MP3 στο Internet και με ποια προγράμματα μπορείτε να αποκτήσετε, να ακούσετε και να οργανώσετε τη μουσική που σας ενδιαφέρει.



E-auctions: Τα πάντα για τις ηλεκτρονικές δημοπρασίες
Πλειοδοτείστε, αγοράστε και πουλήστε με το μέγιστο κέρδος στις ηλεκτρονικές δημοπρασίες!



Τα πάντα για το e-travel
Κάντε τον υπολογιστή σας ταξιδιωτικό πράκτορα και ετοιμαστείτε για τις καλύτερες διακοπές που χαρήκατε ποτέ!

Για on-line παραγγελίες:

www.anubis.gr

Πρώτο "New Millennium" της καινούριας χρονιάς, φίλοι μου, και οι ειδήσεις που έχουμε για εσάς είναι ιδιαίτερα συναρπαστικές, με προεξέχουσα αυτήν της κλωνοποίησης ανθρώπινου εμβρύου. Επίσης, θα μάθετε για το νέο διαστημικό τουρίστα, το θάνατο του πρώτου ασθενή στον οποίο είχε μεταμοσχευθεί τεχνητή καρδιά, τον DNA computer και για πολλά ακόμη ενδιαφέροντα γεγονότα.

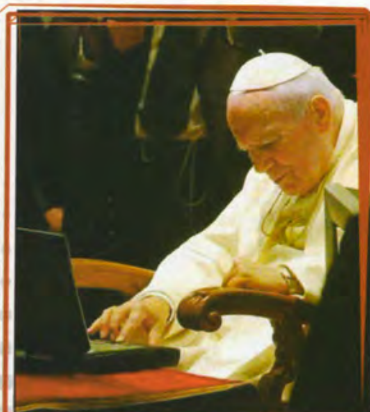
Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Η ΠΡΩΤΗ ΚΛΩΝΟΠΟΙΗΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ

Η 25η Νοεμβρίου 2001 έμελλε να αποτελέσει μία ημερομηνία που θα θυμόμαστε για πολλά χρόνια - παρ' όλο που μόνο το μέλλον θα δείξει αν η ανάμνηση θα είναι καλή ή κακή. Εκείνη ακριβώς την ημέρα, βλέπετε, έλαβε χώρα η πρώτη κλωνοποίηση ανθρώπινου εμβρύου! Υπεύθυνη για το νέο αυτό επίτευγμα είναι η αμερικανική εταιρεία Βιοτεχνολογίας Advanced Cell Technology, σύμφωνα, πάντως, με την οποία η κλωνοποίηση που έγινε, είχε ως αποκλειστικό στόχο τη χρήση κυττάρων για τη θεραπεία ασθενειών, όπως ο καρκίνος, το AIDS, ο διαβήτης, η Parkinson και η Alzheimer.

Η διαβεβαίωση αυτή της Advanced Cell Technology δεν ήταν, ωστόσο, αρκετή για να κατευνάσει το κύμα διαμαρ-

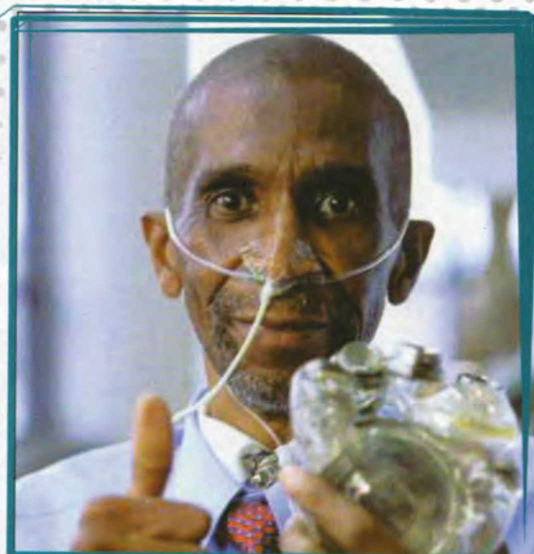
Σύμφωνα με την εταιρεία Advanced Cell Technology η κλωνοποίηση που έγινε είχε ως αποκλειστικό στόχο τη χρήση κυττάρων για τη θεραπεία ασθενειών.





τυριών που ακολούθησε την πρώτη αυτή κλωνοποίηση ανθρώπου. Ο πρόεδρος των ΗΠΑ George Bush δήλωσε ότι "η χρήση εμβρύων για κλωνοποίηση είναι λανθασμένη. Δεν θα πρέπει ως κοινωνία να αναπτύσσουμε ζωή με σκοπό να την καταστρέψουμε. Και αυτό είναι ακριβώς που συνέβη. Νομίζω ότι ξεκαθάρισα πλήρως τη θέση μου", ενώ ο Πάπας Ιωάννης Παύλος Β' τόνισε πως "ο αληθινός ανθρωπισμός δεν μπορεί ποτέ να επιτρέψει μεθόδους και πειράματα που συνιστούν απειλές ενάντια στη ζωή και προγραμματίζονται με έναν επιστημονικό και συστηματικό τρόπο".

Το βέβαιο είναι πως τους επόμενους μήνες θα διεξαχθούν πολλές συζητήσεις για το συγκεκριμένο θέμα και έχουμε ακόμη ουκ ολίγα να δούμε και να ακούσουμε, καθώς από τη μία η κλωνοποίηση ανθρώπου αποτελεί αναμφισβήτητα ένα εξαιρετικά σημαντικό επιστημονικό κατόρθωμα, από την άλλη, όμως, οι ηθικές διαστάσεις δεν είναι δυνατόν να αγνοηθούν. Αναμείνατε, λοιπόν, τα σπουδαία...



Η ΤΕΧΝΗΤΗ ΚΑΡΔΙΑ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕ ΝΑ ΧΤΥΠΑ

Πριν από μερικούς μήνες είχαμε γράψει από τη στήλη μας για την πρώτη μεταμόσχευση τεχνητής καρδιάς αυτόνομης λειτουργίας, δέκτης της οποίας ήταν ο 59χρονος διαβητικός Rober Tools. Οπως είχαμε τότε επισημάνει, οι προβλέψεις των γιατρών μιλούσαν για μηνιαία παράταση της ζωής του Tools, χάρη στην τεχνητή καρδιά,

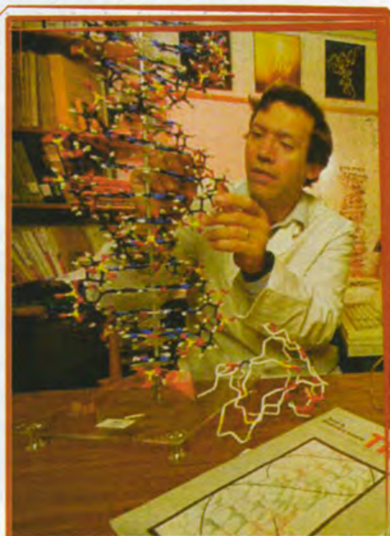
Οι επιστήμονες, τώρα, αισιοδοξούν πως η κατασκευασμένη από πλαστικό και τιτάνιο τεχνητή καρδιά, με την επωνυμία AbioCor, θα μπορέσει μέσα στα επόμενα χρόνια να βελτιωθεί ακόμη περισσότερο, παρατείνοντας τη ζωή αρκετών ασθενών που πάσχουν από καρδιακή ανεπάρκεια.

ωστόσο το αποτέλεσμα υπήρξε, τελικά, ανώτερο των προσδοκιών τους. Συγκεκριμένα, ο Robert Tools κατάφερε να ζήσει αρκετά περισσότερο, αφήνοντας την τελευταία πνοή του στις 30 Νοεμβρίου, σχεδόν πέντε μήνες μετά τη μεταμόσχευση που έλαβε χώρα στις 2 Ιουλίου φέτος.

Οι επιστήμονες, τώρα, αισιοδοξούν πως η κατασκευασμένη από πλαστικό και τιτάνιο τεχνητή καρδιά, με την επωνυμία AbioCor, θα μπορέσει μέσα στα επόμενα χρόνια να βελτιωθεί ακόμη περισσότερο, παρατείνοντας τη ζωή αρκετών ασθενών ανά την υφήλιο, που πάσχουν από καρδιακή ανεπάρκεια, χωρίς να διαθέτουν κανέναν άλλο τρόπο αντιμετώπισής της. Αλλωστε, η μεταμόσχευση της τεχνητής καρδιάς γίνεται αποκλειστικά και μόνο σε ασθενείς που έχουν ελάχιστες ελπίδες επιβίωσης για διάστημα μεγαλύτερο των 30 ημερών, ως μία τελευταία "σανίδα σωτηρίας". Λέτε, μετά την κλωνοποίηση νέας ζωής, να ήρθε, επιτέλους, η ώρα να νικήσουμε και το θάνατο; Για να δούμε τι άλλο μάς επιφυλάσσει ο 21ος αιώνας...

ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΜΕ DNA

Μία εντυπωσιακή είδηση, για τη συνέχεια, μας έρχεται από τον κόσμο της πληροφορικής: Πώς θα σας φαινόταν, αλήθεια, να χρησιμοποιείτε έναν υπολογιστή που τα τσιπάκια του περιέχουν... DNA; Ε, να, λοιπόν, που θα το δούμε κι αυτό, μια και Ισραηλινοί επιστήμονες από το Ινστιτούτο Weizmann κατασκεύασαν ήδη τον πρώτο υπολογιστή με DNA! Τέρμα στους περιορισμούς της σιλικόνης, που κοντεύει πια να φτάσει στα όριά της σε ό,τι αφορά το μέγεθος των chips και τις υπολογιστικές δυνατότητες, αφού ο DNA επεξεργαστής μπορεί να εκτελεί ένα δισεκατομμύριο λειτουργίες ανά δευτερόλεπτο, ενώ το μέγεθός του είναι μόλις το ένα τρισεκατομμυριοστό μίας σταγόνας νερού!



Οι βασισμένοι στο DNA υπολογιστές θα μπορούν να λύνουν πολύ εύκολα προβλήματα fuzzy logic, τα οποία έχουν περισσότερες από μία λύσεις, ενώ στο μέλλον θα μπορούν να λειτουργούν, όπως οραματίζονται οι δημιουργοί τους, ακόμα και μέσα στα ανθρώπινα κύτταρα, παρακολουθώντας τυχόν αλλαγές που σχετίζονται με την εμφάνιση κάποιας ασθένειας και βρίσκοντας τρόπους για την αντιμετώπισή της ή προτείνοντας άμεσα την κατάλληλη φαρμακευτική αγωγή.

Οι βασισμένοι στο DNA υπολογιστές θα μπορούν να λύνουν πολύ εύκολα προβλήματα fuzzy logic, τα οποία έχουν περισσότερες από μία λύσεις, ενώ στο μέλλον θα μπορούν να λειτουργούν, όπως οραματίζονται οι δημιουργοί τους, ακόμα και μέσα στα ανθρώπινα κύτταρα.

Να, λοιπόν, που έγινε ακόμα ένα σημαντικό βήμα προς αυτό που συνηθίζουμε να ονομάζουμε "Τεχνητή Νοημοσύνη". Με συγχωρείτε, όμως, τώρα, καθώς το DNA chip μου μόλις μου υπενθύμισε πως ήρθε η ώρα για το διάλειμμα του καφέ, αλλιώς ο οργανισμός μου θα διαμαρτυρηθεί έντονα, με άγνωστες συνέπειες...





ΨΑΧΝΟΝΤΑΣ ΓΙΑ ΤΗ "ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΥΛΗ"

Ενα από τα μεγαλύτερα μυστήρια του Σύμπαντος παραμένει για τους αστρονόμους ο προσδιορισμός της περίφημης "Σκοτεινής Υλης", που πιστεύεται ότι αποτελεί περίπου το 90% της μάζας του και η σύνθεση της οποίας παραμένει άγνωστη, αφού δεν εκπέμπει φως ώστε να καταστεί δυνατή η φωτογράφηση και η περαιτέρω ανάλυσή της.

Για πρώτη φορά, οι αστρονόμοι πιστεύουν ότι εντόπισαν ένα άστρο, εξαιρετικά χαμηλής φωτεινότητας, που αποτελεί τμήμα αυτής ακριβώς της "Σκοτεινής Υλης". Το συγκεκριμένο άστρο ανακαλύφθηκε από μία διεθνή ομάδα ερευνητών, που χρησιμοποίησε το Διαστημικό Τηλεσκόπιο Hubble, ανήκει στην κατηγορία των "καφέ νάνων", απέχει 600 έτη φωτός από τον πλανήτη μας και η φωτεινότητά του κυμαίνεται ανάμεσα στο 5% και το 10% αυτής του δικού μας ήλιου.

Για πρώτη φορά, οι αστρονόμοι πιστεύουν ότι εντόπισαν ένα άστρο, εξαιρετικά χαμηλής φωτεινότητας, που αποτελεί τμήμα αυτής ακριβώς της "Σκοτεινής Υλης".

Οι τελικές αναλύσεις του άστρου έγιναν με τη χρήση του μεγαλύτερου τηλεσκόπιου στον κόσμο, του VLT (Very Large Telescope), που βρίσκεται στη Χιλή. Αν όντως επιβεβαιωθεί το ότι το άστρο ανήκει στη λεγόμενη "Σκοτεινή Υλη", τότε αναμένεται να καταρριφθεί και η θεωρία που υποστηρίζει ότι η Υλη αυτή δεν εκπέμπει καθόλου φως. Αυτό θα πει να "ρίχνεις φως" σε μία σκοτεινή υπόθεση, έτσι;

ΝΕΟ ΠΛΗΡΩΜΑ ΣΤΟΝ ALPHA

Εφτασε η ώρα για "αλλαγή φρουράς" στον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό Alpha κι έτσι το Endeavour, στο πλαίσιο της αποστολής STS-108, μετέφερε εκεί το νέο πλήρωμα, που αποτελείται από τους αστροναύτες Carl Walz, Daniel Bursch και Yuri Onufrienko. Ταυτόχρονα, ήρθε, βέβαια, η ώρα της επιστροφής για το προηγούμενο πλήρωμα των Frank Culbertson, Mikhail Tyurin και Vladimir Dezhurov, που θα κάνουν Χριστούγεννα... σπίτι τους, μια και το Endeavour ήταν προγραμματισμένο να επιστρέψει στη Γη στις 17 Δεκεμβρίου (η στήλη μας γράφεται νωρίτερα κι έτσι δεν είναι δυνατόν να γνωρίζουμε εάν υπήρξε κάποια καθυστέρηση από τον αρχικό σχεδιασμό).

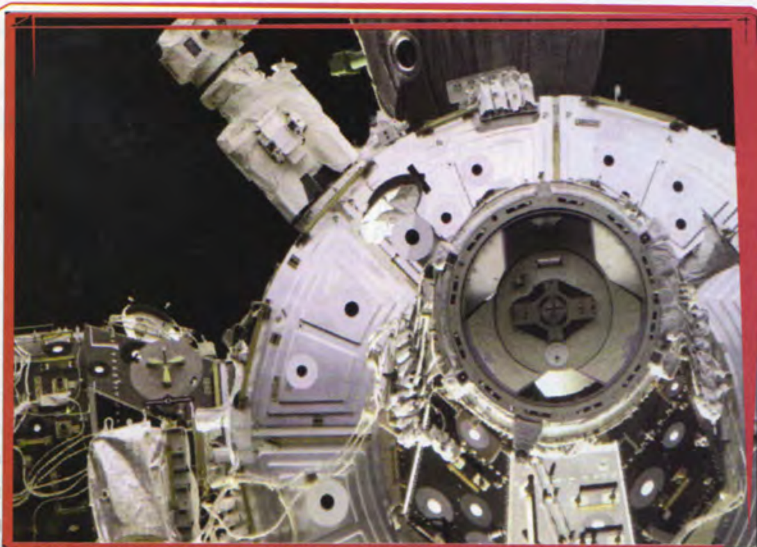
Αντίθετα, οι "νέοι" θα πρέπει να αισθάνονται ευχαριστημένοι εφόσον προλάβουν το ερχόμενο... Πάσχα -λέτε, αλήθεια, η NASA να τα υπολογίζει έτσι ώστε κάθε επιστροφή αστροναυτών από το Σταθμό να συμπίπτει και με μια γιορτή;

Το "Expedition Four Crew", όπως ονομάζεται επίσημα το νέο πλήρωμα του Alpha, θα παραμείνει για ένα εξάμηνο στο Διαστημικό Σταθμό. Οπως δήλωσε ο διοικητής του αποχωρούντος Expedition Three Crew Frank Culbertson, αυτό που θα θυμάται περισσότερο κατά τη διάρκεια της θητείας του στον Alpha είναι η στιγμή της τρομοκρατικής επίθεσης της 11ης Σεπτεμβρίου, όταν ήταν ο μοναδικός Αμερικανός εκείνη τη στιγμή στο Διάστημα και έβλεπε από τον Alpha τους καπνούς των φλεγόμενων Δίδυμων Πύργων.



Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό σας συνιστούμε, εάν φυσικά διαθέτετε πρόσβαση στο Internet, να επισκεφθείτε το εξαιρετικό site της NASA, που είναι αφιερωμένο σε αυτόν και βρίσκεται στη διεύθυνση http://spaceflight.nasa.gov/station/

Εφτασε η ώρα για "αλλαγή φρουράς" στον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό Alpha κι έτσι το Endeavour, στο πλαίσιο της αποστολής STS-108, μετέφερε εκεί το νέο πλήρωμα.





ΣΧΕΔΙΟ ΣΩΤΗΡΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗ ΒΕΝΕΤΙΑ

Η περίφημη πλωτή πόλη της Βενετίας αντιμετώπιζε τα τελευταία χρόνια ιδιαίτερα αυξημένα προβλήματα, εξαιτίας της σταδιακής αύξησης του ύψους του νερού, κάτι που θα μπορούσε εύκολα να αφήσει την ιστορική πόλη απροστάτευτη στο έλεος μίας πλημμύρας, ενώ, βέβαια, θα οδηγούσε με μαθηματική ακρίβεια στη βύθισή της μετά την πάροδο κάποιων αιώνων κάτω από τους υδάτινους όγκους. Ετσι, η κυβέρνηση του Σίλβιο Μπερλουσκόνι αποφάσισε να εγκρίνει ένα σχέδιο ύψους 2,3 δισεκατομμυρίων δολαρίων, με την κωδική ονομασία "Μωυσής", σύμφωνα με το οποίο θα κατασκευαστούν φράγματα στις τρεις εισόδους της πόλης. Τα φράγματα αυτά θα ορθώνονται σε περιπτώσεις ανάγκης, ώστε η πόλη να προστατεύεται από την εισροή υδάτων.

Η κυβέρνηση του Σίλβιο Μπερλουσκόνι αποφάσισε να εγκρίνει ένα σχέδιο ύψους 2,3 δισεκατομμυρίων δολαρίων, με την κωδική ονομασία "Μωυσής", σύμφωνα με το οποίο θα κατασκευαστούν φράγματα στις τρεις εισόδους της πόλης.

Ορισμένες επιφυλάξεις των περιβαλλοντολόγων σχετικά με τα φράγματα αυτά, τελικά, ξεπεράστηκαν κι έτσι το σχέδιο "Μωυσής" (ονομάστηκε έτσι λόγω του περάσματος το οποίο, σύμφωνα με την Παλαιά Διαθήκη, άνοιξε ο Μωυσής στη θάλασσα για να μεταφέρει τους Ισραηλίτες από την Αίγυπτο) θα περάσει σύντομα στο στάδιο της υλοποίησης. Βρε παιδιά, μήπως μας χρειάζεται κανένας... Μωυσής και στην Ελλάδα, όπου οι πόλεις μας πλημμυρίζουν με τις πρώτες βροχοπτώσεις;



Η ΧΑΜΕΝΗ ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΚΑΡΑΪΒΙΚΗΣ

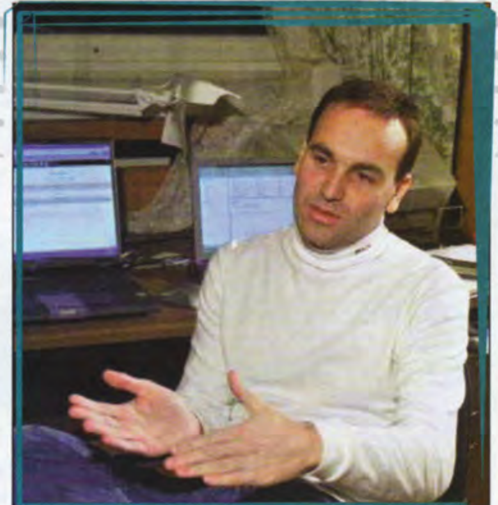


Μία σημαντική ανακάλυψη έλαβε χώρα λίγο έξω από τις ακτές της Κούβας στις 6 Δεκεμβρίου, όταν ερευνητές ανακάλυψαν μία μυστηριώδη, άγνωστη μέχρι πρότινος πόλη, κρυμμένη στα βάθη της Καραϊβικής. Η πόλη αυτή, που οι επιστήμονες πιστεύουν ότι χτίστηκε από έναν άγνωστο πολιτισμό πριν από 6.000 χρόνια, βρίσκεται στη χερσόνησο Guanahacabibes, σε βάθος μεγαλύτερο από 700 μέτρα, και περαιτέρω αναλύσεις γι' αυτήν αναμένεται να διεξαχθούν κατά τη διάρκεια του Ιανουαρίου 2002, οπότε η ερευνητική ομάδα θα επιστρέψει, καλύτερα εξοπλισμένη, στην περιοχή. Προς το παρόν δεν υπάρχει φωτογραφικό υλικό από τις έρευνες της ομάδας, ούτε έχουν γίνει γνωστές περισσότερες λεπτομέρειες. Ωστόσο, επειδή σαφώς πρόκειται για μία σπουδαία και ιστορικής σημασίας αποστολή θα δημοσιεύσουμε αμέσως οτιδήποτε νεότερο έρθει στα χέρια μας.

Μία σημαντική ανακάλυψη έλαβε χώρα λίγο έξω από τις ακτές της Κούβας στις 6 Δεκεμβρίου, όταν ερευνητές ανακάλυψαν μία μυστηριώδη, άγνωστη μέχρι πρότινος πόλη, κρυμμένη στα βάθη της Καραϊβικής.

Σύμφωνα με την ωκεανογράφο Paulina Zelitsky, φαίνεται από την πρώτη ματιά πως πρόκειται για ένα μεγάλο αστικό κέντρο, που βυθίστηκε σε τέτοιο βάθος κάτω από τη θάλασσα εξαιτίας της τοπικής ηφαιστειακής δραστηριότητας. Τα sonars που έφεραν στην επιφάνεια τις πρώτες πληροφορίες για τη χαμένη πόλη παρουσιάζουν ενδείξεις πυραμίδων, δρόμων και μεγαλόπρεπων κτηρίων. Να πρόκειται, άραγε, για τα απομεινάρια ενός πολιτισμού, την ύπαρξη του οποίου μέχρι τώρα δεν γνωρίζαμε καν; Αν και είναι ακόμα πολύ νωρίς να μιλάμε για μία νέα "Ατλαντίδα", το ενδιαφέρον είναι οπωσδήποτε μεγάλο και η στήλη μας, φυσικά, θα σας κρατήσει ενήμερους για όλες τις νεότερες εξελίξεις...





ΝΕΟΣ ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΤΑΣ

Μετά τον Dennis Tito, ακόμα ένας διαστημικός τουρίστας ετοιμάζει τα... μπαγκάζια του για μία πτήση προς το "Μεγάλο Αγνωστο". Αυτή τη φορά πρόκειται για το Νοτιοαφρικανό πολυεκατομμυριούχο Mark Shuttleworth, 28 μόλις ετών, ο οποίος, αν όλα πάνε καλά, θα ταξιδέψει τον ερχόμενο Απρίλιο στο Διεθνή Διαστημικό Σταθμό μαζί με έναν Ρώσο κι έναν Ιταλό αστροναύτη, τους Yuri Gidzenko και Roberto Vittori.

Μετά τον Dennis Tito, ακόμα ένας διαστημικός τουρίστας ετοιμάζει τα... μπαγκάζια του για μία πτήση προς το "Μεγάλο Αγνωστο". Αυτή τη φορά πρόκειται για το Νοτιοαφρικανό πολυεκατομμυριούχο Mark Shuttleworth.

Ο Shuttleworth (λέτε αυτό το "Shuttle" στο επίθετό του να ήταν... το σημάδι της μοίρας;) εκπαιδεύεται ήδη πυρετωδώς στο Ρωσικό Κέντρο Εκπαίδευσης Κοσμοναυτών. Απέφυγε να δηλώσει το ποσόν που πλήρωσε για το ταξίδι, ωστόσο, από πληροφορίες που έχουν διαρρεύσει, φαίνεται ότι αυτό είναι παραπλήσιο των 20 εκατομμυρίων δολαρίων που έδωσε ο Dennis Tito.

Η NASA αυτή τη φορά δεν προέβαλε αντιρρήσεις για το νέο τουρίστα, όπως είχε συμβεί με την περίπτωση του Tito, ενώ ήδη έχουν τεθεί οι προδιαγραφές που θα απαιτούνται από μελλοντικούς διαστημικούς ταξιδιώτες στους τομείς της φυσικής και ψυχολογικής κατάστασης, της γλωσσικής και επικοινωνιακής επάρκειας, καθώς και της εκπαίδευσής τους. Αντε, παιδιά, λίγο ακόμα και προβλέπω να βγάζετε τα έξοδα κατασκευής του Διαστημικού Σταθμού από τους... τουρίστες!

ΤΙΤΑΝΙΑ ΣΥΓΚΡΟΥΣΗ

Κάρτες με τα GeForce Ti

Η εορταστική αγορά της χώρας μας έχει εμπλουτισθεί με νέες σειρές καρτών με επεξεργαστές GeForce Ti της nVIDIA. Το συγκριτικό μας αξιολογεί επιλεγμένα μοντέλα, βάσει των επιδόσεων και του εξοπλισμού τους. Φαντάζομαι ότι θα σας ενδιέφερε ένα αξιόλογο upgrade που θα επέφερε τη βελτίωση των επιδόσεων του συστήματός σας χωρίς να αδειάσει εντελώς το πορτοφόλι σας.

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Η ελληνική αγορά βρίσκεται στον παλμό των γιορτών. Οι βιτρίνες των καταστημάτων, ακολουθώντας τους "κανόνες" της περιόδου, έχουν στολιστεί με πολύχρωμα στολίδια, κορδέλες, σπρέι χιονιού... Ωστόσο όλα αυτά περνούν απαρατήρητα, όπου υπάρχουν οι νέες εντυπωσιακές προτάσεις της Gainward, της Hercules, της Leadtek και όλων των άλλων κατασκευαστριών καρτών γραφικών. Εντυπωσιακές συσκευασίες κρύβουν μέσα τους ακόμα πιο εντυπωσιακές κάρτες γραφικών. Βλέπετε, το marketing έχει οδηγήσει τις εταιρείες να χρησιμοποιούν κάθε θεμιτό μέσο που θα μπορούσε να εντυπωσιάσει και να τραβήξει την προσοχή του αγοραστή. Οι λιτές κάρτες είναι πλέον παρελθόν και τη θέση τους έχουν πάρει πολύχρωμες πλακέτες, φιγουρατζίδικα ανεμιστηράκια, τεράστιες ψύκτρες, χωρίς να μπορεί κανείς να παραβλέψει τον πρόσθετο εξοπλισμό που στολίζει τα λαμάκια των καρτών με πληθώρα βυσμάτων. Αρκεί να πιάσετε μια σύγχρονη κάρτα στα χέρια σας, για να νιώσετε, κυριολεκτικά, το βάρος όλων αυτών.

Οι GeForce Ti δημιουργήθηκαν από την nVIDIA για να εξασφαλιστεί η θέση της στην κορυφή των επιδόσεων, προλαμβάνοντας έτσι τις κινήσεις βελτίωσης της ATI για τις νέες Radeon. Η nVIDIA, χωρίς να δημιουργήσει κάτι νέο, απλώς "έσπρωξε" το ρολόι της ήδη παντοδύναμης GeForce 3 και ταυτόχρονα άλλαξε τις γραμμές παραγωγής και πολιτικής της, ώστε να... ανακατέψει την τράπουλα της αγοράς προς όφελός της. Και τα κατάφερε, δίνοντας λύσεις που καλύπτουν όλο το φάσμα του αγοραστικού κοινού, με προτάσεις που ξεκινούν από μόλις 47.000 δραχμές και φτάνουν μέχρι και τις 170.000.

Οι δύο GeForce 3 Ti υλοποιούνται γύρω από τον 256μπιτο πυρήνα GeForce 3, με κοπή στα 0,15 μικρά και με 57 εκατ. ενσωματωμένα τρανζίστορ. Οι κάρτες που υλοποιούνται διαθέτουν τον 128μπιτο controller μνήμης Crossaber για τη διαχείριση των 64MB DDR μνήμης. Οι κάρτες χρησιμοποιούν τη μηχανή nFinite FX και την αρχιτεκτονική μνήμης Lightspeed, που αποδίδει σημαντική αύξηση στο ωφέλιμο εύρος δεδομένων μνήμης. Οι drivers Detonator XP ενεργοποιούν και τις λειτουργίες 3D Textures και Shadow Buffers που έχουν οι GeForce 3 Ti.



ΚΑΙ ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΗΤΑΝ ΥΠΕΡΟΧΕΣ

GeForce 3 Ti 500

Η μεγαλύτερη κάρτα της σειράς έκανε για την nVIDIA αυτό ακριβώς που έκανε η GeForce 2 Ultra όταν εμφανίστηκε, πριν από περίπου έναν χρόνο: Ανέβασε την εταιρεία ακόμα ψηλότερα, χωρίς να διαθέτει ιδιαίτερες αλλαγές στην υλοποίηση του πυρήνα της. Αν έβγαζε κάποιος την ετικέτα από τη νέα γραμμή προϊόντων της nVIDIA, η Ti 500 θα μπορούσε κάλλιστα να ονομάζεται "PRO" ή "ULTRA". Βεβαίως, οι επιδόσεις της είναι οι υψηλότερες, καθώς φτάνουν τον απίστευτο αριθμό των 110 και πλέον καρέ το δευτερόλεπτο στο Quake III: Arena και σε ανάλυση 1.600x1.200 με χρωματισμούς 32bit. Η βελτίωση σε σχέση με την "αυθεντική" GeForce 3 δεν είναι τεράστια, αλλά οι τιμές των καρτών με την Ti 500 GPU βρίσκονται στα ίδια επίπεδα (από 135.000 δραχμές) με αυτές των GeForce 3, οπότε δεν χωρεί αμφιβολία για το ποια κάρτα θα προτιμούσε κάποιος. Ο πυρήνας είναι χρο-

νισμένος στα 240MHz, ενώ τα 64MB μνήμης DDR, που τον συνοδεύουν στις περισσότερες κάρτες, στα 500MHz.

GeForce 3 Ti 200

Η "περιορισμένη" υλοποίηση της GeForce 3 Ti έρχεται με χαμηλότερο χρονισμό στον πυρήνα της κάρτας και στη μνήμη. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τις μειωμένες, σε σχέση με την παλιά GeForce 3, επιδόσεις, οι οποίες όμως δεν παύουν να κυμαίνονται σε υψηλά επίπεδα, ακόμα και στις μεγαλύτερες αναλύσεις (άλλωστε κανείς δεν μπορεί να ισχυριστεί ότι δεν είναι αρκετά τα περίπου 85 καρέ το δευτερόλεπτο, που αποδίδουν οι κάρτες με την Ti 200 στο Quake III: Arena, με ανάλυση 1.600x1.200 και χρωματισμούς 32bit). Η κίνηση της nVIDIA να κυκλοφορήσει μία "μικρότερη" GeForce 3 Ti μπορεί να παραξένεψε κάποιους, καθώς το ευρύ αγοραστικό κοινό περίμενε περισσότερο την εμφάνιση μιας GeForce 3 MX. Αυτό δεν έγινε μάλλον λόγω της αλλαγής της πολιτικής marketing της εταιρείας. Αλλά και από αγοραστικής άποψης, η Ti 200 δεν είναι η αντίστοιχη έκδοση MX της GeForce 3. Απλώς είναι μία πανέξυπνη εμπορική κίνηση, κατά την οποία υλοποιήθηκε μία κάρτα προοριζόμενη για τη μέση αγορά, η οποία υπερκαλύπτει κάθε φυσιολογική ανάγκη στις επιδόσεις των games και σε εξοπλισμό multimedia και υπερκερά τον ανταγωνισμό, προσφέροντας τα προαναφερόμενα σε πιο προσιτές τιμές, που αρχίζουν από περίπου 80.000 δραχμές. Ο πυρήνας είναι χρονισμένος στα 175MHz, ενώ τα 64MB μνήμης DDR, που τον συνοδεύουν στις περισσότερες κάρτες, είναι χρονισμένα στα 400MHz.

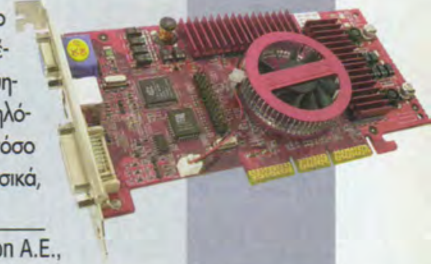
GeForce 2 Ti

Η μικρότερη κάρτα της nVIDIA "φορά" τον ίδιο πυρήνα με την GeForce 2 Pro και έχει, φυσικά, ανάλογες επιδόσεις. Ο λόγος για τον οποίο υπάρχει ακόμα μία GeForce 2 στη γραμμή παραγωγής της εταιρείας είναι ίσως ότι η nVIDIA βλέπει την GeForce 2 Ti ως αντικαταστάτρια της MX. Μέχρι τώρα οι πυρήνες MX είχαν την ίδια αρχιτεκτονική με τις υψηλότερες υλοποιήσεις, με απλώς μικρότερο ρολόι και κάποιες αλλαγές στο δίαυλο επικοινωνίας με τη μνήμη, με αποτέλεσμα οι υλοποιήσεις τους σε κάρτες να στοιχίζουν πολύ λιγότερο και να έχουν επιδόσεις αντίστοιχες με αυτές των καρτών προηγούμενης γενιάς της nVIDIA, όπως στην περίπτωση της GeForce 2 MX, η οποία είχε επιδόσεις ανάλογες μίας GeForce DDR. Βεβαίως, σήμερα τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά, καθώς αρχιτεκτονικά οι GeForce 3 και GeForce 2 έχουν μηδαμινές αλλαγές. Υποθετικά, την nVIDIA τη συμφέρει περισσότερο να χρησιμοποιήσει έναν

ΠΛΟΥΣΙΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ - ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

GAINWARD POWERPACK !!! Ti/550

Στην κορυφή των επιδόσεων βρίσκεται -όπως μας έχει συνηθίσει τελευταία- η μεγαλύτερη πρόταση της Gainward, που υλοποιείται γύρω από το ισχυρότερο chip γραφικών, το GeForce 3 Ti 500. Η εντυπωσιακή, στο χρώμα του ρουμπινιού, πλακέτα και το ακόμα εντυπωσιακότερο ρουμπινί orb που βρίσκεται πάνω στον επεξεργαστή, συνθέτουν όχι απλώς ένα μοναδικό οπτικό θέαμα, αλλά και μία υψηλότατων επιδόσεων κάρτα. Η PowerPack !!! Ti 550 έχει τις υψηλότερες επιδόσεις από κάθε άλλη κάρτα της κατηγορίας της, τόσο στην ταχύτητα όσο και στην ποιότητα κατασκευής. Αυτό, φυσικά, έχει και τον ανάλογο αντίκτυπο, την τσουχτερή τιμή της...



Είσοδοι/έξοδοι: D-Sub, TV-Out, DVI **Διάθεση:** Zegetron A.E., τηλ.: 6856000 **Τιμή:** €513,5 (175.000 δρχ.) + ΦΠΑ

HERCULES 3D PROPHET III Ti 500

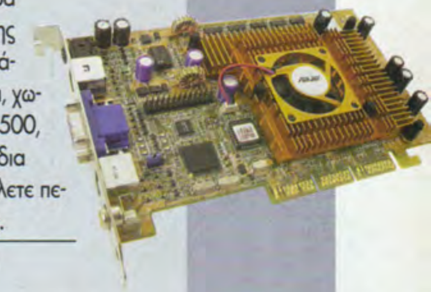
Υψηλή ποιότητα κατασκευής και ανώτερες επιδόσεις προσφέρει και η "μεγάλη" πρόταση της Hercules. Μια βαριά, εντυπωσιακή μπλε πλακέτα, με ένα μεγάλο orb, αναλαμβάνουν να "τραβήξουν" τα παιχνίδια σας σε αναλύσεις άνω των 1.600x1.200 pixels. Η υλοποίηση είναι, φυσικά, γύρω από το GeForce 3 Ti 500 και διαθέτει όλες τις βασικές εξόδους μιας σύγχρονης κάρτας γραφικών. Η τιμή της είναι κατά πολύ χαμηλότερη αυτής της PowerPack !!! Ti 550, ενώ έχει ελάχιστα χαμηλότερες επιδόσεις στα games. Σε σχέση απόδοσης/τιμή και ποιότητα είναι η επικρατέστερη GeForce 3 Ti 500 της αγοράς.



Είσοδοι/έξοδοι: D-Sub, TV-Out, DVI **Διάθεση:** Μακεδονικά Περιφερειακά, τηλ.: 031-330440 **Τιμή:** €396 (135.000 δρχ.) + ΦΠΑ

ASUS V8200 T2 DELUXE

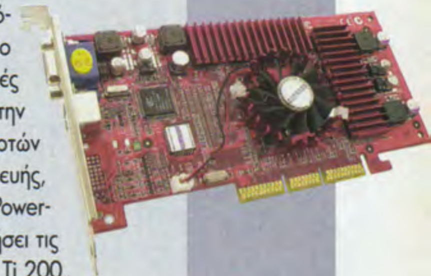
Η Asus έχει παράδοση και στις κάρτες γραφικών. Η σειρά "Deluxe" υλοποιήθηκε και γύρω από τα νέα chipsets της nVIDIA. Η πρόταση, όμως, που καταφέρνει να αναρριχηθεί χάρη και στην τιμή της είναι αυτή με την GeForce 3 Ti 200. Έτσι, χωρίς να έχει τις υψηλότατες επιδόσεις της έκδοσης με την Ti 500, καταφέρνει να αποδώσει αξιοπρεπέστατα σε όλα τα παιχνίδια και να προσφέρει πληθώρα βυσμάτων σε λογική τιμή. Αν θέλετε περισσότερα από μία κάρτα, η V8200 T2 Deluxe είναι για εσάς.



Είσοδοι/έξοδοι: D-Sub, S-Video In/Out, Composite Out, VR Out
Διάθεση: Πλαίσιο Computers ΑΒΕΕ, τηλ.: 0800-12345
Τιμή: €337,5 (115.000 δρχ.) + ΦΠΑ

GAINWARD POWERPACK !!! Ti/450

Ακόμα μία κάρτα της Gainward στην κορυφή των επιδόσεων. Η PowerPack !!! Ti/450 υλοποιείται γύρω από το chip γραφικών GeForce 3 Ti 200, προσφέροντας πολύ καλές επιδόσεις στα παιχνίδια και καταφέρνοντας να κρατήσει την τιμή σε αξιοπρεπή επίπεδα. Σημαντικό ατού όλων των καρτών της Gainward είναι η άριστη ποιότητα των υλικών κατασκευής, τα οποία τις καθιστούν ιδανικές για extreme tweaking. Η PowerPack !!! Ti/450 μπορεί να υπερχρονιστεί άνετα και να αυξήσει τις επιδόσεις της. Αν ψάχνετε για την καλύτερη υλοποίηση σε Ti 200, θα τη βρείτε στην "κόκκινη" κάρτα της Gainward.



Είσοδοι/έξοδοι: D-Sub, TV-Out, DVI **Διάθεση:** Zegetron A.E., τηλ.: 6856000 **Τιμή:** €308 (105.000 δρχ.) + ΦΠΑ

ΠΡΟΣΙΤΗ ΤΙΜΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗ ΑΠΟΔΟΣΗ

MORPHEUS Ti 200

Μία καθ' όλα εντυπωσιακή κάρτα είναι η Morpheus Ti 200 της 3D Power. Την κάρτα χαρακτηρίζουν το κάπως αυξημένο βάρος της, η λίγο μακρύτερη πλακέτα και η τριχρωμία της! Η πλακέτα είναι χρώματος μαύρου ματ, το orb της GPU είναι μπλε και οι ψύκτρες των μνημών πορτοκαλί. Εντύπωση προκαλούν οι επιδόσεις της κάρτας, οι οποίες είναι από τις υψηλότερες που μετρήθηκαν στα επίπεδα των GeForce 3 Ti 200. Σε συνδυασμό με τη χαμηλή τιμή της, αποτελεί άριστη αγορά. Η "μεγάλη" έκδοση, με την Ti 500, μας ήρθε και σε συλλεκτική ξύλινη συσκευασία!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Είσοδοι/έξοδοι: D-Sub, TV-Out **Διάθεση:** Elnet, τηλ.: 9961669 **Τιμή:** €259,5 (88.500 δρχ.) + ΦΠΑ

LEADTECH WINFAST TITANIUM 200 TDH

Από τις καλύτερες κάρτες με το GeForce 3 Ti200, σε σχέση απόδοσης/τιμή που έφτασαν στα εργαστήρια του περιοδικού, είναι η Winfast Titanium 200 THD της Leadtech. Ισως η λιγότερο εντυπωσιακή απ' όλες τις κάρτες της δοκιμής μας, καθώς υλοποιείται στην κλασική πράσινη πλακέτα και διαθέτει μία τεράστια ασημένια ψύκτρα, που καλύπτει την GPU και τα DIMMs της μνήμης. Αν και δεν είναι για "κορνιζάρισμα", η κάρτα της Leadtech, μέσα στην απλότητά της, αποδίδει αξιοπρεπέστατα, ενώ έχει αυξημένες ικανότητες tweaking.

Είσοδοι/έξοδοι: D-Sub, TV-Out, DVI **Διάθεση:** Matech ABEE, τηλ.: 4835210 **Τιμή:** €279 (95.000 δρχ.) + ΦΠΑ

HERCULES 3D PROPHET II Ti

Η 3D Prophet II Ti είναι ίσως η πιο ενδιαφέρουσα μπλε κάρτα της συλλογής μας. Είναι πανέμορφη, όπως η "μεγάλη αδελφή" της, Prophet III. Το χρώμα της είναι περισσότερο "θαλασσινό", και όπως καταλήξαμε με το συνάδελφο από το "Computer Για Ολους" Γιώργο Ιωσηφίδη, αυτή καθώς και κάποιες άλλες κάρτες είναι για κορνιζάρισμα και όχι για να χάνονται μέσα στο άχαρο κουτί ενός υπολογιστή. Οπως και να 'χει, η 3D Prophet II Ti υλοποιείται γύρω από την GeForce 2 Ti και ενώ αποδίδει σαφώς χαμηλότερα από ό,τι οι GeForce 3 Ti, έρχεται σε δελεαστική τιμή. Ο,τι πρέπει για τους περισσότερους.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Είσοδοι/έξοδοι: D-Sub, TV-Out **Διάθεση:** Μακεδονικά Περιφερειακά, τηλ.: 031-330440 **Τιμή:** €176 (60.000 δρχ.) + ΦΠΑ

PROLINK PIXELVIEW GEFORCE 2 Ti

Η πρόταση της Prolink υλοποιείται και αυτή γύρω από τη "μικρή" GeForce 2 Ti, η οποία, όπως αναφέραμε, αποδίδει ανάλογα με μία GeForce 2 Pro. Αν και η κάρτα δεν θεωρείται "τέρας" επιδόσεων, καταφέρνει να αξιοποιήσει στο έπακρο ένα μοναδικό ατού της: κοστίζει μόλις 47.000 δραχμές χωρίς το ΦΠΑ. Σε σχεδόν τέτοιες τιμές κυκλοφορούν κάρτες με την MX 400, οπότε η πρόταση της Prolink είναι "βάλσαμο" τόσο για τα παιχνίδια όσο και για τις τσέπες σας. Αν θέλετε κάποιο φθηνό upgrade, τότε βρήκατε σύμμαχο.

Είσοδοι/έξοδοι: D-Sub, TV-Out **Διάθεση:** Info-Quest AEBE, τηλ.: 9299400 **Τιμή:** €138 (47.000 δρχ.) + ΦΠΑ

ήδη υπάρχοντα πυρήνα, που της στοιχίζει λιγότερο για να παραχθεί, παρά να σχεδιάσει από την αρχή μία "τσεκουρεμένη" GeForce 3 MX (ειδικά αν αναλογιστεί κάποιος ότι η εταιρεία έχει μπει δυναμικά και έχει δώσει τεράστιο βάρος στην υλοποίηση επεξεργαστών γραφικών και για φορητούς υπολογιστές). Αρα, ο πυρήνας GeForce 2 Pro ήταν ο κατάλληλος για να γεμίσει το κενό ανάμεσα στις GeForce 3 Ti και τις MX200 και MX400, που συνεχίζουν να παράγονται για τη φθηνότερη όλων αγορά. Οι επιδόσεις της GeForce 2 Ti είναι αξιοπρεπέστατες, με τα καρέ στο Quake III: Arena να φτάνουν τα 80, σε αναλύσεις μέχρι 1.024x768 (στην υψηλότερη 1.600x1.200 τα καταφέρνει με 55 καρέ), και τις τιμές των καρτών που υλοποιούνται γύρω από αυτόν να ξεκινούν από μόλις 45.000 δραχμές. Ο πυρήνας είναι χρονισμένος στα 250MHz, ενώ τα 64MB μνήμης DDR, που τον συνοδεύουν στις περισσότερες κάρτες, χρονίζονται στα 400MHz. Πλέον οι προτάσεις της nVIDIA καλύπτουν όλο το αγοραστικό φάσμα, ενώ δεν αποκλείεται στο άμεσο μέλλον να δούμε μία GeForce 2 Ti, η οποία θα αντικαταστήσει τη σειρά των MX, καθώς ίσως και τις GeForce 3 Ti 300 και 600, οι οποίες θα μπουν αγοραστικά κάτω και πάνω από την Ti 500 αντίστοιχα.

DETONATOR XP 23.11

Είχαμε την τύχη να δοκιμάσουμε όλες τις κάρτες με τους νέους drivers της nVIDIA, η οποία πλέον μας έχει συνηθίσει -ή μας έχει κακομάθει- στον όρο "performance for free", κάτι που οφείλεται εξ ολοκλήρου στις συνεχείς βελτιώσεις των εν λόγω drivers. Η official version των Detonator-XP έφτασε αισίως στην 23.11, περιλαμβάνοντας υποστήριξη για το νέο πρότυπο OpenGL 1.3 ICD, καθώς και πολλές διορθώσεις στον τομέα της συμβατότητας. Ειδικά στις κάρτες με το GeForce 3, η αύξηση της απόδοσης είναι σεβαστή, με ποσοστό 5-10%.

ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ, ΜΑ ΠΟΙΑ ΚΑΡΤΑ

Τελικά, τα πράγματα έχουν ως εξής: Η nVIDIA κατόρθωσε να δημιουργήσει λύσεις για όλες τις αγορές, τις οποίες ήξερε ότι θα χρησιμοποιήσουν εταιρείες που απευθύνονται σε ένα ευρύ αγοραστικό κοινό, προσφέροντας ποικίλες προτάσεις καρτών, οι οποίες μπορούν να ξεχωρίσουν με γνώμονα τις χαμηλές τιμές τους, τον εξοπλισμό ή την απόδοσή τους. Κάθε χρήστης που ξέρει πλέον τις ανάγκες του, μπορεί να επιλέξει την κατάλληλη κάρτα, εφόσον η αγορά κάθε άλλο παρά περιορισμούς θέτει. Ρίξτε μία ματιά στις 8 "καυτές" προτάσεις μας και θυμηθείτε ότι πέρασαν πια οι εποχές που μετά τη Voodoo 2 υπήρχε το χάος... PC

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

AQUANOX

"UNDERWATER WORLD"

Πάρτε μέρος στο διαγωνισμό και ΚΕΡΔΙΣΤΕ μοναδικά δώρα!

3 πετσέτες μπάνιου Aquanox





3 PC games Aquanox

3 T-shirts Aquanox

Μια προσφορά της BEACON MULTIMEDIA

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ PC master CD-ROM

Συμπληρώστε τα στοιχεία σας και ταχυδρομήστε τη σελίδα αυτή στη διεύθυνση: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: "Για το περιοδικό 'PC Master', SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ 'AQUANOX: UNDERWATER WORLD'".

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ονομα...

Επώνυμο.............................Ηλικία.............

Διεύθυνση...

Τ.Κ. ....Πόλη.........................

Τηλέφωνο..

E-mail...

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

1. Ο τίτλος του διαγωνισμού είναι "Super Διαγωνισμός Aquanox: Underwater World" και δημοσιεύεται στο τεύχος Ιανουαρίου 2002 του περιοδικού "PC Master". 2. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτή θα γίνεται μόνο η παρούσα πρωτότυπη σελίδα) θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού "PC Master" στις 18 Φεβρουαρίου 2002, από την οποία θα αναδειχθούν 9 νικητές. 3. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. 4. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 31η Ιανουαρίου 2002 (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. 5. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευτούν στο περιοδικό "PC Master" στο τεύχος Μαρτίου 2002, και στο site του περιοδικού, στη διεύθυνση www.pcmaster.gr. 6. Η παραλαβή του δώρου μπορεί να γίνει εως τις 15 Μαϊου 2002. 7. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. 8. Στο διαγωνισμό δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής οι εργαζόμενοι των εταιρειών Compupress A.E. και Beacon Multimedia A.E., καθώς και οι α' και β' βαθμού συγγενείς τους. 9. Η συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτό σημαίνει ανεπιφύλακτη αποδοχή των όρων συμμετοχής.

Εχω πει επανειλημμένα ότι το ελληνικό Internet όσο πάει και βελτιώνεται! Εκτός από τις ολοένα αυξανόμενες υπηρεσίες, κάνουν την εμφάνισή τους όλο και πιο αξιόλογα lifestyle sites, προσφέροντας διασκέδαση και περιεχόμενο. Ενα από τα ποιοτικότερα sites είναι και το e-bar.gr...

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

e-bar.gr

Επιτέλους η νύχτα... Εκτός του ότι αυτό συνήθως σημαίνει το τέλος μίας κουραστικής μέρας, η νύχτα έχει και τη μαγική ιδιότητα να ξυπνά τις αισθήσεις. Η όραση, η ακοή, όλες οι αισθήσεις χάνουν το λειτουργικό καθημερινό ρόλο τους και παίρνουν έναν άλλο, δυσκολότερο αλλά και πιο συναρπαστικό - είναι αυτό που λέμε "ξυπνά μέσα μας το ζώο"... Καλά, μην αρχίσετε τώρα όλοι να κοιτάτε τον καθρέπτη για να διαπιστώσετε αν οι κυνόδοντές σας έχουν μακρύνει και έχετε αποκτήσει τρίχωμα και μακριά νύχια... Δεν είναι ανάγκη να υπερβάλουμε τόσο (αν και η υπερβολή είναι το αγαπημένο συνήθειο των συντακτών και συνάμα το μεγαλύτερο βασανιστήριο των διορθωτριών μας). Συν τοίς άλλοις, η νύχτα για τους κομπιουτεράδες μπορεί να σημαίνει τελείως διαφορετικά πράγματα. Τη νύχτα, για παράδειγμα, το σερφάρισμα στο Διαδίκτυο είναι κατά 50% φθηνότερο! Ετσι, πολλές φορές, αναγκαζόμαστε να περνάμε τις νύχτες (και τις νύστες) μας μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή, κατεβάζοντας τα προγράμματα που μας ενδιαφέρουν και διαβάζοντας τις σελίδες που μας αφορούν. Αλλά ακόμα και το Διαδίκτυο θέλει τη διασκέδασή του!

Με το πρώτο κιόλας κλικ, το e-bar προδίνει το ψυχαγωγικό ύφος του. Εμφανίζεται μία Flash οθόνη, πάνω στην οποία είναι "χτισμένο" το γραφικό περιβάλλον του e-bar.

Αμέσως μετά, θα σας ζητηθεί να επιλέξετε barman ή barwoman [λογικά τα αγοράκια θα επιλέξουν barwoman και τα κοριτσάκια barman (εκτός και αν είναι πολύ "προχωρημένα" - αχεμ] και, τσουπ, θα βρεθείτε σε ένα καλοσχεδιασμένο γραφικό περιβάλλον, που απεικονίζει ένα ζεστό και χαριτωμένο μπαράκι με τα ποτά του, τα τραπεζάκια του, τα παιχνιδάκια του και τα ζευγαράκια του. Εγώ, λοιπόν, επειδή είμαι αγοράκι, επέλεξα barwoman.



Λίγο πριν από την είσοδο στο e-bar. Οχι, δεν είναι απαραίτητο να συνοδεύεστε...

Πρόκειται για μία αρκετά συμπαθητική φιγούρα, στα πρότυπα της εμφάνισης της σύγχρονης Ελληνίδας, με τα μαλλιά βαμμένα κόκκινα, κάτι που επιβεβαιώνει την προτίμηση των γυναικών στο συγκεκριμένο χρώμα (ειδικά στο flirt game που περιγράφεται στη συνέχεια, η γυναίκα έχει ακόμα πιο έντονα κόκκινα μαλλιά). Οχι ότι έχω κάτι εναντίον του κόκκινου -το αντίθετο μάλιστα, το βρίσκω πολύ ελκυστικό- απλώς κάνω μία διαπίστωση.

Φυσικά, όπως κάθε "αναλογικό" μπαρ, έτσι και το e-bar διαθέτει μία πλούσια κάβα ποτών, το οποία απεικονίζονται με μικρές φιγούρες μπουκαλιών στον πάγκο, στα τραπεζάκια και στα ράφια του καταστήματος. Κάθε κλικ πάνω σε κάποιο μπουκάλι, συνοδεύεται από μία νέα flash οθόνη, στην οποία εμφανίζονται πληροφορίες για κάθε ποτό (προέλευση, διαδικασία παραγωγής, ιστορία κ.λπ.). Εξυπνη ιδέα, αν σκεφτεί κανείς ότι σε ένα κανονικό μπαρ ο μόνος τρόπος να μάθετε για όλα τα ποτά θα ήταν να τα δοκιμάσετε, κάτι που σημαίνει ότι θα γινόσαστε τουλάχιστον "γκολ". Τι διαθέτει το μαγαζί; Καταρχήν, όλα τα "μοδάτα" ποτά που βλέπουμε στην τηλεόραση και που φυσικά συναντάμε σε κάθε αξιοπρεπές μπαρ: Absolut Vodka, Glenfiddich (ξέρετε, αυτό που λέει ότι όποιος δεν ξέρει και κάνει ότι ξέρει, είναι καραγκιόζης), Sambuca, Jim Beam (ρε παιδιά, τι να έγινε, άραγε, εκείνος ο Μυλωνάς;), σαμπάνια Dom Perignon και άλλα, καθώς και μπίρες, όπως η Bud. A, να μην το ξεχάσω, υπάρχει και ελληνική συμμετοχή, με ΟΥΖΟ 12 (χωρίς την απαραίτητη ποικιλία, όμως...), ενώ λείπουν ποτά όπως το Martini (εκτός αν θα το φέρει και πάλι ο George - κακόμοιρο παπάκι), η MacFarland (γιατί, ρε παιδιά;) και άλλες τρομερές μπίρες. Κάτι τέτοια βλέπω και σκέφτομαι ότι όταν θα γίνει πραγματικότητα η εικονική πραγματικότητα (ξέρω, ξέρω, πλεονάζω), θα μπορούμε να με-

θάμε on-line (άντε, με μια μικρή συνδρομή)! Τρομερό!

Οπως σε κάθε μπαρ, έτσι και στο e-bar διατίθενται όλα τα τελευταία κουτσομπολιά. Για να δούμε... Music: Εδώ θα δείτε το αμερικανικό και το ευρωπαϊκό ΤΟΠ 10, με το οποίο, φυσικά, και ΔΕΝ θα συμφωνήσετε, αλλά αυτό δεν έχει ιδιαίτερη σημασία. Αριστερά, στον πάγκο του μπαρ, υπάρχει ένα κουτί με καρτέλες. Δεν είναι παρά flyers με όλα τα επερχόμενα events, ταξινομημένα χρονολογικά. Βλέπετε, το e-bar είναι αρκετά ενημερωμένο για όλα τα happenings που σχετίζονται με συναυλίες, κινηματογράφο, parties κ.λπ.

Λίγο δεξιότερα, στη "ζεβρέ" καρέκλα, υπάρχει μία στήλη lifestyle, στην οποία εμφανίζονται πρόσωπα της τρέχουσας δημοσιότητας, καθώς και κάποια σύντομα κειμενάκια. Τη στιγμή που γράφεται το κείμενο, υπάρχει ένα μίνι βιογραφικό από την εμπειρία της Αντζελίνα Τζολί στο ρόλο της Lara Croft.

Λίγο πιο πάνω διακρίνονται μερικές μπλε πατημασιές. Αυτές αφορούν στα ...νυχτοπερπατήματα, τα οποία αξιώνουν να σας ξεναγήσουν στη (κατά γενική ομολογία) μεγάλη λίστα μπαρ, nightclubs, αιθουσών χορού και ό,τι άλλο θα μπορούσατε να ζητήσετε για τη νυχτερινή διασκέδασή σας.

Φυσικά, όπως κάθε καλό μπαρ/pub, το e-bar διαθέτει τα δικά του παιχνίδια. Τελικά, δεν είναι flash game με βελάκια, όπως πίστευα (και φαντάζομαι και εσείς) στην αρχή, αλλά ένα puzzle game στο οποίο θα πρέπει να βάλετε στη σωστή σειρά τα κομμάτια που συνθέτουν μία εικόνα ενός μπουκαλιού Glenfiddich στην παραλία, κερδίζοντας έτσι ένα μπλουζάκι με το αντίστοιχο λογότυπο του δημοφιλούς ποτού.

Στο επάνω μέρος της οθόνης βρίσκεται το αγαπημένο χόμπι των ανδρών όλου του κόσμου.



Πώς σας φαίνεται; Αρκετά συμπαθητικό θα έλεγα... Και με πλούσια κάβα!

> Στα downloads θα βρείτε wallpapers και screensavers με θέμα -τι άλλο- τα ποτά, καθώς και τη δυνατότητα να στείλετε e-cards με την ίδια θεματολογία.

Οχι, δεν μιλάω για τις γυναίκες, αλλά για τη Formula 1! Μία εικονική "οθόνη" στον κόσμο της ταχύτητας αναλαμβάνει να σας ενημερώσει για τις τελικές βαθμολογίες των οδηγών και των κατασκευαστών. Βλέπετε, το πρωτάθλημα τελείωσε για φέτος. Ισως του χρόνου το e-bar να διαθέτει και live αγώνες Formula 1 - αν φυσικά το ελληνικό Internet μέχρι του χρόνου μπορεί να υποστηρίξει μεγάλες ταχύτητες για streaming video, γιατί, φανταστείτε τώρα να χάνονται καρέ, με αποτέλεσμα να μη δείτε το προσπέρασμα του Montoya στον Sumi... Δράμα!

Ωστόσο, υπάρχει ένας τρόπος να βγάλετε τη φριχτή αυτή εικόνα από το μυαλό σας. Στα downloads θα βρείτε wallpapers και screensavers με θέμα -τι άλλο- τα ποτά, καθώς και τη δυνατότητα να στείλετε e-cards με την ίδια θεματολογία. Βεβαίως, η εικόνα ενός μπουκαλιού ποτού δεν είναι κακή σε καμία περίπτωση, ειδικά αν συνοδεύεται από τις κατάλληλες κουβέντες, μπορεί να εντυπωσιάσει. Αλλωστε, αυτός που ξέρει, και ξέρει ότι ξέρει, είναι σοφός!

Φυσικά, αν δεν σας ενδιαφέρει η κατανάλωση, έστω και μίας εικόνας, ποτού αν είστε μόνος, τότε ευκαιρία να βρείτε παρέα. Το πιο ενδιαφέρον στοιχείο του e-bar είναι το flirt game, κατά το οποίο θα πρέπει να καταφέρετε να "ρίξετε" τη γυναίκα ή τον άντρα των ονείρων σας! Είναι σίγουρα διασκεδαστικό, ειδικά αν δείτε τις κουφές ατάκες που χρησιμοποιούνται, και σε κάποιες στιγμές, αρκετά ρεαλιστικό! Ωστόσο ένα πράγμα δεν μου άρεσε. Στο flirt game ο άντρας, για να πετύχει, πρέπει να χρησιμοποιήσει τα πλέον βαρετά, μυξο-ρομαντικά κόλπα, με ξεπερασμένες ατάκες. Η δε γυνή, μπορεί να χρησιμοποιήσει ακόμα και "αθέμιτα" μέσα (για παράδειγμα, χύνει το ποτό πάνω στον άντρα). Ψάχνοντας, όμως, για τα credits της σελίδας, ανακάλυψα την εξήγηση των παραπάνω! Τη σελίδα σχεδίασαν γυναίκες! Εντάξει, ρε κορίτσια, νομίζω ότι το παρακάνατε λίγο. Δηλαδή τι; Οι άντρες είναι όλοι τόσο εύκολοι πια και πρέπει να ανέχονται τα πάντα (σε πολλές περιπτώσεις, μάλιστα, ο άντρας χαρακτηρίζεται μαμμόθρεφτο ή όλα του θυμίζουν την πρώην του...), ενώ οι γυναίκες οφείλουν να είναι ψηλομύτες, υπεράνω και ψυχρές; Νομίζω ότι πρέπει να κάνετε ένα update στο flirt gaming σας. Τέλος, υπάρχουν, φυσικά, τα links επικοινωνίας και "ψήφου εμπιστοσύνης" στη σελίδα.



Θα το κερδίσω το μπλουζάκι, πού θα μου πάει!

Hot sites.com

Σε αυτό το τεύχος θα γυρίσουμε αρκετά χρόνια πίσω και θα ταξιδέψουμε στις μαγικές, πρώιμες εποχές ενός κορυφαίου 8μπιτου υπολογιστή. Πολλοί θα σπεύσετε να υποστηρίξετε ότι αυτή η σελίδα θα ταίριαζε περισσότερο στο "Emulators' Corner", σας διαβεβαιώνω, όμως, ότι ο C64 διαθέτει μία από τις πιο ζωντανές εναλλακτικές scenes, την ιστορία και την κληρονομιά της οποίας δεν πρέπει να αγνοεί κανένας fan user.

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

c64.org

Commodore 64, δεκαετία του '80. Οι μνήμες είναι ακόμα νωπές. Τέτοιος ανταγωνισμός δεν πρόκειται να παρατηρηθεί ξανά ανάμεσα σε υπολογιστικά συστήματα. Ακόμα και στους 16μπιτους υπολογιστές (μεταξύ Amiga και Atari δηλαδή) οι αντιπαραθέσεις ήταν κατά πολύ ηπιότερες. Ο λόγος, φυσικά, για την αντιπαράθεση μεταξύ των δύο δημοφιλέστερων (και λαοφιλέστερων) 8μπιτων υπολογιστών. Κάθε λίγο και λιγάκι οι Commodoράδες έκαναν κάτι που δεν άρεσε στους Amstradάδες και το αντίθετο. Μέσα από αυτόν τον ανταγωνισμό ξεκίνησαν και ολοκληρώθηκαν δεκάδες demo projects, τα οποία έβλεπαν οι κάτοχοι των 16μπιτων υπολογιστών και έτριβαν τα μάτια τους.

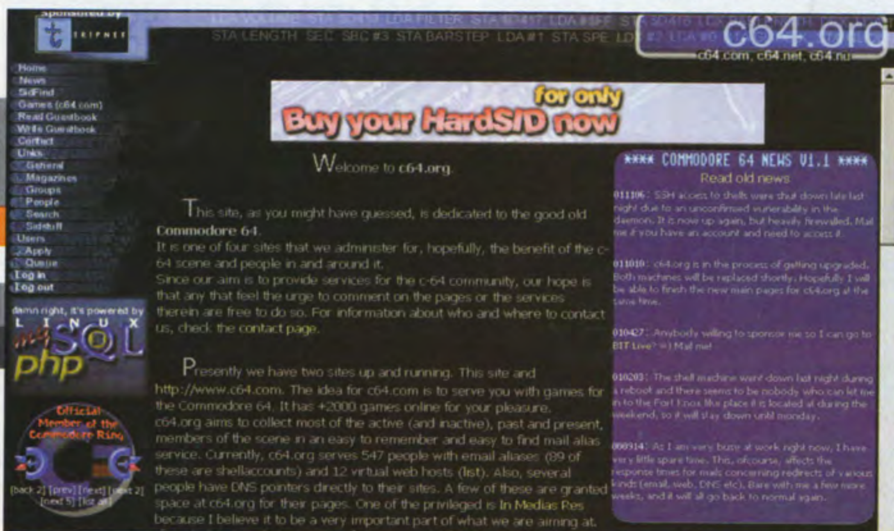
Σήμερα, η demo scene έχει εξελιχθεί, όπως είναι φυσιολογικό, βασιζόμενη αποκλειστικά στα PCs, τα οποία καθορίζουν την πορεία και τη δημιουργικότητα των fans. Οι εναλλακτικές scenes, όμως, δίνουν ακόμα ένα τρανταχτό παρόν. Βλέπετε, το Διαδίκτυο έχει δώσει νέα "φτερά" σε fans, οι οποίοι στα πρώτα χρόνια της δημιουργικότητάς τους δεν είχαν παρά το ταχυδρομείο για να επικοινωνούν μεταξύ τους. Φυσικά, τα 8μπιτα μηχανήματα δεν θα μπορούσαν να απουσιάζουν από τις λίστες των εναλλακτικών (ο όρος "εναλλακτικών" χρησιμοποιείται για να περιγράψει μία κατάσταση που ξεφεύγει από τη σύγχρονη βασική demo scene των PCs) scenes. Μάλιστα, ο C64 διαθέτει μια πολύ μεγάλη scene (κοκκινίζω από τη ζήλια μου που ο δικός μου, αγαπημένος 8μπιτος, ο CPC, δεν έχει καταφέρει να διατηρήσει ένα τόσο ζωντανό πνεύμα).

Οι περισσότεροι νέοι fan χρήστες έχουν, δυστυχώς, χάσει αυτές τις μεγαλειώδεις εποχές με τους τόσους περιορισμούς στην υπολογιστική ισχύ (εντάξει, άλλο 200MHz, άλλο 4MHz!), την οποία οι δημιουργοί "ξεζούμιζαν" μέχρι και το τελευταίο byte σε κάθε παραγωγή τους. Πολλές από αυτές τις δημιουργίες, εκτός από τη "μνημειώδη" υπόστασή τους, αποτελούν και χρήσιμα μαθήματα προγραμματισμού και τεχνικής για όλους τους wannabe coders της σύγχρονης εποχής. Είναι πρόκληση για οποιονδήποτε fan να δει και να κατανοήσει πώς "χτίζονταν" τα παιχνίδια εκείνης της εποχής και πώς μερικά από αυτά κατάφερναν να λάμψουν μέσα από τους περιορισμούς τους. Είναι καθήκον κάθε νέου fan να γνωρίσει τις βάσεις πάνω στις οποίες χτίστηκε η ιδέα "scene" και να κατανοήσει πώς εξελίχθηκε.

Το c64.org είναι ένα από τα sites που ξυπνούν νοσταλγικές μνήμες για τους παλιούς και γαργαλιστικές προκλήσεις από το παρελθόν για τους νέους. Θα μπορούσα να χαρακτηρίσω το εν λόγω site ως "μητρικό" της C64 scene, καθώς εδώ και χρόνια αποτελεί όχι απλώς τον προορισμό των απανταχού C64 fan users, αλλά και τον κορμό πάνω στον οποίο έχει απλώσει τα κλαδιά του ολόκληρη η εναλλακτική scene για το δημοφιλή 8μπιτο.

Ανοίγοντας τη σελίδα, είναι σίγουρο ότι δεν θα εντυπωσιαστείτε. Είναι μάλλον λιτή, με κυρίαρχο χρώμα το μαύρο. Τα γράμματα του κειμένου, και ακόμα περισσότερο αυτά των προορισμών (links), είναι μικρά, με αποτέλεσμα η περιήγηση να είναι κουραστική, ιδιαίτερα κατά τις νυχτερινές ώρες που αρέσκονται να σερφάρουν οι Ελληνες χρήστες (η μισή ταρίφα φταίει για όλα). Η σελίδα δεν έχει ιδιαίτερο περιεχόμενο. Σε αυτήν εντοπίζονται κάποια νέα που έχουν να κάνουν με updates του c64.org ή άλλων σημαντικών σελίδων αλλά και με τη σημαντική ενότητα της C64 ειδησεογραφίας. Ωστόσο, δεν πρέπει να σας αποθαρρύνει η πρώτη εντύπωση. Αλλωστε, και ιδεολογικά να το δείτε, η σελίδα συμβαδίζει με τη λιτότητα των 8μπιτων μηχανημάτων.

Αριστερά υπάρχει μία στήλη με μικρά γράμματα, στην οποία αναγράφονται όλοι οι προορισμοί που διαθέτει η σελίδα. Αρχικά υπάρχει η στήλη News, όπου φυσικά "διατυμπανίζονται"

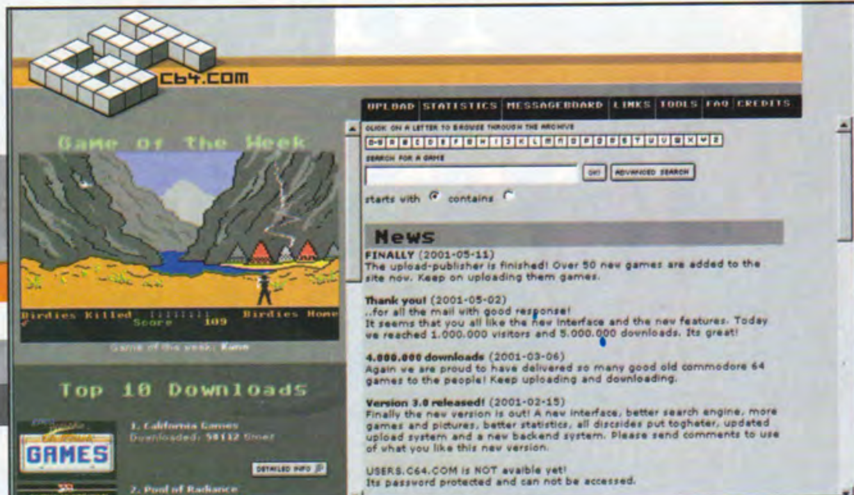


Η αρχική σελίδα του c64.org είναι περισσότερο λιτή απ' όσο θα έπρεπε.

τα τελευταία νέα της C64 scene. Μάλιστα, είναι αρκετά ευχάριστη η ποικιλία σε θεματολογία. Τι εννοώ με αυτό; Τα νέα του C64 δεν περιορίζονται σε καινούρια demos ή sites, αλλά και σε όλα τα νέα όλων των ειδών εξομοίωσης και σε άλλα μηχανήματα. Για παράδειγμα, τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές, πρώτη είδηση αποτελούσε ένας movie player για Windows και μάλιστα commercial, ο οποίος έχει τη δυνατότητα να παίξει μουσικά αρχεία SID (το SID είναι το format της μουσικής του C64). Εδώ θα πρέπει να σημειώσω ότι ο C64 είχε γίνει διάσημος περισσότερο για το φανταστικό -για την εποχή του- sound chip, το οποίο άφηνε πίσω όλα τα 8μπιτα μηχανήματα και θεωρούνταν ο πρόγονος του καταπληκτικού Paula της Amiga (έπρεπε να περάσουν πολλά χρόνια για να μπορέσουν τα PCs να ξεπεράσουν σε ήχο το 4κάναλο sound chip της Amiga). Ετσι, είναι αναπόφευκτο η στήλη των νέων να περιλαμβάνει αρκετά συχνά αναφορές σε remixes κλασικών, αγαπημένων μουσικών θεμάτων από τα παιχνίδια και τα demos του C64 (αρκεί να ακούσετε τη μουσική του Myth και θα πάθετε). Φυσικά, στην εν λόγω σελίδα περιλαμβάνονται και όλα τα Web news που αφορούν στην C64 scene, με παρουσιάσεις και τα απαραίτητα links σελίδων με γραφικά, μουσική, αρχεία για κατέβασμα, ανακοινώσεις, ακόμα και προκηρύξεις διαγωνισμών, δημοσκοπήσεων και ανακοινώσεις demo parties (ναι, το scene spirit είναι έντονο στον C64).

Ο δεύτερος προορισμός είναι κάτι σαν μηχανή αναζήτησης μουσικών αρχείων SID. Το c64.org αναλαμβάνει να ψάξει σε όλα, τα συνδεόμενα με αυτό, sites για να βρει τα δημοφιλέστερα μουσικά κομμάτια. Σαφώς χρήσιμη λειτουργία για όλους τους fans της computerized μουσικής (επαναλαμβάνω για πολλοστή φορά ότι θα ξετρελαθείτε με τον ήχο του C64). Πιο κάτω υπάρχουν τα απαραίτητα links επικοινωνίας, στα οποία περιλαμβάνεται guestbook και contact.

Ακολουθεί, αμέσως παρακάτω, η... χαρά του



Προτεινόμενο παιχνίδι στο c64.com είναι το θρυλικό KANE!

> **Θα μπορούσα να χαρακτηρίσω το εν λόγω site ως "μητρικό" της C64 scene, καθώς εδώ και χρόνια αποτελεί όχι απλώς τον προορισμό των απανταχού C64 fan users, αλλά και τον κορμό πάνω στον οποίο έχει απλώσει τα κλαδιά του ολόκληρη η εναλλακτική scene για τον δημοφιλή 8μπιτο.**

παιδιού, μία πλήρης λίστα με links για όλες τις σημαντικές σελίδες για τον C64. Υπάρχουν σελίδες γενικής φύσεως, με πληροφορίες, νέα, αρχεία και fan feeling, σελίδες fanzine, που διατηρούν on-line περιοδικά για τον 8μπιτο υπολογιστή, ή και ολόκληρα τεύχη παλιών εμπορικών περιοδικών σε μορφή PDF (αλήθεια, θυμάστε το Commodore Format;).

Η επιλογή Groups αφορά στην ύπαρξη των σελίδων πολλών user groups, ενώ αμέσως παρακάτω διατίθενται προορισμοί για προσωπικές σελίδες χρηστών. Ακόμα, υπάρχει μία γενική μηχανή αναζήτησης στο δίκτυο της C64 scene, καθώς και μία πλήρης λίστα των σελίδων που φιλοξενούν μουσικά αρχεία SID στις βάσεις τους (είδατε πόσο πωρωμένοι είναι με τη μουσική τους;).

Βεβαίως, το c64.org έχει το δικό του fan club με registered users. Ετσι, υπάρχουν οι απαραίτητοι προορισμοί εγγραφής και logging, που θα σας επιτρέψουν να γίνετε μέλη της κοινότητας, με αποτέλεσμα να έχετε άμεση πληροφόρηση για οποιοδήποτε event και νέο, καθώς και την ικανότητα άμεσης επικοινωνίας με άλλα μέλη της scene.

Το c64.org, ως οργανισμός, διαθέτει και άλλα θυγατρικά sites, τα οποία είναι προσβάσιμα επίσης από την κεντρική σελίδα. Ισως το σημαντικότερο από αυτά, το c64.com (τι πρωτοτυπία, ε;), αποτελεί τη βάση παιχνιδιών του c64.org, με περισσότερους από 2.000 αρχειοθετημένους τίτλους στη βάση του! Μάλιστα, το c64.com διαθέτει και "νοσταλγικό" TOP 10, στο οποίο φιλοξενούνται τα πιο δημοφιλή παιχνίδια για Commodore βάσει ψηφοφορίας των fans. Δεδομένου ότι μπορεί να είστε "νέος" στον C64, η σελίδα αυτή είναι μια καλή αρχή για να γνωρίσετε κάποια προτεινόμενα "διαμάντια", χωρίς να χαθείτε στις απέραντες λίστες των download pages. Για όσους έχουν καλή μνήμη, θα αναφέρω ενδεικτικά τα Commando, Test Drive III, Pool Of Radiance, Zak McKracken και The Last Ninja (ελάτε, μην κλαίτε).

Τέλος, υπάρχει ακόμα ένας προορισμός δημιουργημένος από το c64.org στη διεύθυνση http://imr.c64.org/imr/zimr.htm (προσοχή, όμως, γιατί, απ' ό,τι μαθαίνω, σύντομα θα αλλάξει), ο οποίος θα αποτελέσει μία ανανεωμένη σύγχρονη πύλη για τον C64.



Links για όλους τους fans της computerized μουσικής, για σελίδες όπως η http://home.freeuk.net/wazzaw/HVSC/.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

"JOIN THE ADVENTURE"

Απαντήστε σωστά και στις 3 ερωτήσεις του διαγωνισμού, συμπληρώστε τα στοιχεία σας και ταχυδρομήστε τη σελίδα αυτή στη διεύθυνση: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: "Για το περιοδικό 'PC Master', Μεγάλος Διαγωνισμός THE LORD OF THE RINGS: JOIN THE ADVENTURE".

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Ποιο ήταν το πρώτο βιβλίο φαντασίας του Tolkien;

- ❑ Ατέλειωτες Ιστορίες
- ❑ Ο Χόμπιτ
- ❑ Το Σιλμαρίλλιον

2. Τι προσπαθούν να καταστρέψουν οι ήρωες της ταινίας "The Lord of the Rings";

- ❑ Τον Σόρον
- ❑ Τη Μέση Γη
- ❑ Το Δαχτυλίδι

3. Πόσα είναι τα μέλη της Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού;

- ❑ 9
- ❑ 4
- ❑ 7

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Όνομα.................................Επώνυμο ....Ηλικία ......

Διεύθυνση ....Τ.Κ. ....Πόλη ....

Τηλέφωνο ....E-mail ....

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

1. Ο τίτλος του διαγωνισμού είναι "Μεγάλος Διαγωνισμός,THE LORD OF THE RINGS: JOIN THE ADVENTURE" και δημοσιεύεται στο τεύχος Ιανουαρίου 2002 του περιοδικού "PC Master". **2.** Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτή θα γίνεται μόνο η παρούσα πρωτότυπη σελίδα) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού "PC Master" στις 18 Φεβρουαρίου 2002, από την οποία θα αναδειχθούν 123 νικητές. **3.** Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. **4.** Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 31η Ιανουαρίου 2002 (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. **5.** Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευτούν στο περιοδικό "PC Master", στο τεύχος Μαρτίου 2002 ή στο site του περιοδικού, στη διεύθυνση www.pcmaster.gr. **6.** Η παραλαβή του δώρου μπορεί να γίνει έως τις 15 Μαΐου 2002. **7.** Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. **8.** Στο διαγωνισμό δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής οι εργαζόμενοι των εταιρειών COMPUPRESS A.E., FANTASY SHOP ΝΙΚΟΛΟΥΔΑΚΗΣ, ΚΑΪΣΣΑ ΛΙΒΕΡΙΟΣ Ο.Ε., ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΙΟΛΟΣ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΕΔΡΟΣ, WARNER MUSIC GREECE S.A. και WARNER ROADSHOW DISTRIBUTORS GREECE S.A., καθώς και οι α΄ και β΄ βαθμού συγγενείς τους. **9.** Η συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτόν σημαίνει ανεπιφύλακτη αποδοχή των όρων συμμετοχής.

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

PC master CD-ROM





GRAND PRIX

Ηταν κάτι το ανεπανάληπτο!

Με απόλυτη επιτυχία ολοκληρώθηκε αργά το βράδυ της 9ης Δεκεμβρίου το Grand Prix 2001, το οποίο, κατά γενική ομολογία, υπήρξε το καλύτερο απ' όσα έχουν μέχρι στιγμής διοργανωθεί. Εκατοντάδες παίκτες διεκδίκησαν με πάθος το έπαθλο των 500.000 δρχ. σε μετρητά για καθένα από τα τρία παιχνίδια (FIFA 2002, Quake III: Arena και Mech Commander 2) της κορυφαίας ελληνικής ετήσιας γιορτής του gaming.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Ηταν τρεις υπέροχες ημέρες, που όσοι τις έζησαν από κοντά δύσκολα θα τις ξεχάσουν. Από τις 4:00 το μεσημέρι της Παρασκευής 7 Δεκεμβρίου μέχρι τις 22:30 το βράδυ της Κυριακής, τα πληκτρολόγια, τα mouse και τα gamepads "πήραν φωτιά", ενώ η ένταση έφτασε στο αποκορύφωμά της κατά τη διάρκεια των συναρπαστικών τελικών. Οι συντάκτες μας θα σας μεταδώσουν, στις σελίδες που ακολουθούν, την εκπληκτική ατμόσφαιρα της πρώτης μεγάλης εκδήλωσης της 3ης μ.Χ. χιλιετίας για τους Ελληνες gamers!



να ομολογήσω ότι τα πράγματα ήταν πολύ πιο δύσκολα από πέρυσι, αφ' ενός γιατί δεν είχα την πολύτιμη βοήθεια του συντρόφου Kabal, τον οποίο μου άρπαξε μέσα από τα χέρια η μητέρα πατρίδα για τη θητεία του, και αφ' ετέρου γιατί οι παίκτες ήταν πολύ πιο απαιτητικοί από πέρυσι. Το 2000 η διεξαγωγή των παιχνιδιών ήταν σαφέστατα πιο εύκολη, διότι οι παίκτες δεν ήταν τόσο "ψείρες" όσο φέτος, όπου οι περισσότεροι έφερναν μαζί τους τα keyboards τους, τα mouse τους, τα mousepads τους και, φυσικά, τα configs τους (τα γνωστά CFG)! Ετσι, εγώ αναγκάστηκα να πιέζω τους πάντες, γιατί ο χρόνος ήταν περιορισμένος, οι παίκτες από την πλευρά τους ήθελαν περισσότερο χρόνο για να αποδώσουν καλύτερα... και ο Κράτσας είχε βγάλει το μαστίγιο με τις εννιά ουρές και ήταν έτοιμος να μου ορμήσει, γιατί καθυστερούσαμε! Καταλαβαίνετε το άγχος και την πίεση. Από την άλλη, όμως, εάν δεν ήταν τόσο "ψείρες" οι παίκτες, δεν θα βλέπαμε τόσο καλούς αγώνες, οπότε έκανα τις απαιτούμενες υποχωρήσεις για να περάσουμε όλοι καλά.

Υπολογίζω ότι κατά τη διάρκεια των τριών ημερών έγιναν πάνω από 200 duels. Οι πίστες όπου

2001

QUAKE III: ARENA

Quake III: Arena, ο βασιλιάς των 3D action, ήταν παρών και στο φετινό Grand Prix, όπου θριάμβευσε! Και τις τρεις μέρες της διεξαγωγής του Grand Prix απολαύσαμε ποιοτικά duels, με αποκορύφωμα την Κυριακή το απόγευμα στην τελική φάση των αγώνων. Σαφέστατα το επίπεδο των παικτών ήταν ανώτερο από το περυσινό, με αποτέλεσμα να γίνουν πολύ σκληρές μάχες και να υπάρχουν μπόλικο άγχος, ατέλειωτη ένταση και υπερπροσπάθεια.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη

Από την Παρασκευή στις 16:30 μέχρι την Κυριακή τα μεσάνυχτα βρισκόμουν στο χώρο διεξαγωγής του Quake III: Arena, προκειμένου να βάλω μια τάξη στην όλη κατάσταση. Οφείλω

διεξήχθησαν οι μονομαχίες ήταν τέσσερις, η Tourney2, η ProTourney4, η ZTN και η HUB. Οταν φτάσαμε στη δεύτερη φάση υπήρχαν 40 παίκτες με 4 νίκες, οπότε επιλέξαμε με κλήρωση 16 από αυτούς, οι οποίοι έπαιξαν αγώνες μπαράζ με σύστημα knock out, για να φτάσουμε στους πολυπόθητους 32 και να αρχίσουμε να κατηφορίζουμε προς τον τελικό. Από εκεί και πέρα άρχισε η αντίστροφη μέτρηση! Να σημειώσω ότι το Timelimit των αγώνων από εκεί και πέρα ήταν 15 λεπτά. Ιδού τα αποτελέσματα των προημιτελικών:

- Α. Γιακουπιάν - Τ. Αποστόλου (4-9)
- Τ. Γιαννακόπουλος - Δ. Κουτσούλιας (26-4)
- Valerio Matola - Γ. Τσώρης (2-4)
- Γ. Μεταξάς - Β. Ασλόγλου (8-9) σε ένα φοβερό ματς στην Tourney2, το οποίο πήγε overtime και έληξε στα 16 λεπτά.

Και να σου η φάση των ημιτελικών. Τα ζευγάρια των δύο ημιτελικών κληρώθηκαν από το χέρι του Γιώργου Zer0-Cool Μεταξά, τιμής ένεκεν :). Στο πρώτο ζευγάρι είχαμε τους: Τάσο Serpent Αποστόλου vs Βασίλη Spooker Ασλόγλου, όπου νίκησε ο Serpent με 32-4 σε έναν σχετικά εύκολο αγώνα στην Tourney2. Το δεύτερο ζευγάρι, Τάσος Punfs Γιαννακόπουλος vs Γιώργου Barry Τσώρη, διαγωνίστηκε στη ZTN, απ' όπου νικητής αναδείχθηκε ο Punfs με 8-2 τελικό σκορ. Να δώσω τα εύσημά μου στο "μικρό" Barry, ο οποίος είναι ταλέντο, αλλά στερείται πείρας (να δείτε πώς έτρεμαν τα χέρια του όταν έπαιζε).

Μικρός και μεγάλος τελικός έγιναν στο map ZTN. Στο μικρό τελικό αναδείχθηκε νικητής ο Barry, κερδίζοντας το Spooker με 12-3, σε έναν χαλαρό αγώνα, ο οποίος υποσκιάστηκε (όπως ήταν αναμενόμενο) από το μεγάλο τελικό (Punfs vs Serpent)! Ο Serpent για ακόμα μία φορά κατάφερε να παίξει στον τελικό ενός Grand Prix, αλλά δυστυχώς δεν έφτασε για δεύτερη συνεχόμενη χρονιά στην κορυφή, αφού έχασε από τον ψύχραιμο και φοβερά προπονημένο Punfs. Το Rail του Punfs ήταν κάτι απίστευτο, πεταγόταν από τους διαδρόμους της κλειστής ZTN και από κάτι τρελές γωνίες πετύχαινε το Serpent. Επίσης, το Lightning Gun χάρισε πολλά frags στον Punfs, το οποίο δεν ξεκολλούσε από τον αντίπαλό του όταν επιτίθονταν με αυτό. Ο αγώνας τέλειωσε 8-5, υπέρ του Τάσου Punfs Γιαννακόπουλου, ο οποίος πήρε το μισό εκατομμύριο και, καθώς λένε οι φήμες, ήδη έχει κλείσει εισιτήρια για Μπαχάμες. Αναρωτιέστε πού οφείλεται η ήττα του Serpent; Σε τρεις παράγοντες, που ακούνε στο όνομα Diablo II, T4C και Baldur's Gate II, οι οποίοι είχαν αποσπάσει πολύτιμες ώρες προπόνησης από τον περυσινό πρωταθλητή του Quake III: Arena. Κλείνοντας, να ευχαριστήσω ιδιαίτερα το SnakeMJK για την πολύτιμη βοήθειά του στη διαιτησία των αγώνων, όλους όσοι συμμετείχαν (συγγνώμη αν σας έσπαγα τα νεύρα) και, τέλος, τον Goofy, το σκυλάκι μου και μασκότ του Grand Prix, που ήταν "κύριος" και δεν ενόχλησε καθόλου και κανέναν...

Υ.Γ.: Εύχομαι αυτή να μην ήταν η τελευταία αναλαμπή του QIII στην Ελλάδα...

FIFA 2002

FIFA 2002, ο βασιλιάς του βασιλιά των σπορ! Ενας χαρακτηρισμός διόλου άδικος, όπως άφηνα να φανεί μέσα από την παρουσίαση που είχα κάνει στον τίτλο, αλλά και ένας χαρακτηρισμός που πλέον έχει έμπρακτα αποδείξει την ισχύ του, μέσα από τα τεκταινόμενα του Grand Prix 2001 που οργάνωσε το "PC Master" για τους αναγνώστες του. Οι ομηρικές μάχες που δίνονταν καθ' όλη τη διάρ-

κεια του διαγωνισμού από τους απανταχού ποδοσφαιρόφιλους αποτέλεσαν τα highlights του τριήμερου (αυτές και το live show μαστιγώματος συντάκτη που επεδείχθη με πρωταγωνιστές τον αρχισυντάκτη και τον Χάρη "Τρεχάτε ποδαράκια μου" Κλάδη).

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά

Η προσέλευση ήταν τόσο μεγάλη, που οι Quake-άδες συχνά πυκνά παραπονιόνταν ότι "κάνουν πολλή φασαρία αυτοί του FIFA...". Μάλιστα, στη φασαρία του υψίφωνου Μαυρομμάτη έρχονταν να προστεθούν οι πανηγυρισμοί των παρευρισκομένων σε κάθε εντυπωσιακό γκολ... Χμ, τελικά, μπορεί να είχαν δίκιο οι Quake-άδες! Οταν, όμως, το κέφι είναι απογειωμένο στα ύψη, ποιος νοιάζεται; :)

ΚΑΙ ΟΙ 40 ΗΤΑΝ ΥΠΕΡΟΧΟΙ

Μετρώντας την Κυριακή το μεσημέρι τα κουπόνια συμμετοχής των παικτών που είχαν επιτύχει 4 συνεχόμενες νίκες, φτάσαμε στον αριθμό 40. Μακάρι να μπορούσαμε να τους προκρίνουμε όλους. Αλλά ο κανονισμός όριζε να μείνουν 32. Ετσι, ύστερα από κλήρωση, 16 άτομα επιλέχθηκαν να παίξουν αγώνες μπαράζ, για να φτάσουμε στο μαγικό αριθμό. Οκτώ άτομα που είχαν φτάσει πολύ κοντά στον πρώτο στόχο τους, έπρεπε να τον αποχωριστούν. Ολα θα κρίνονταν πια στο γήπεδο. Ανάμεσα σε αυτούς που αποχώρησαν ήταν και ο πρώην πρωταθλητής του Grand Prix στο FIFA Δημήτρης Καραναστάσης. Ισως η κακή στιγμή, ίσως η ελλιπής προπόνηση... δεν ξέρω. Πάντως, έδωσε γερή μάχη και - μεταξύ μας - οι διαιτητές στενοχωρηθήκαμε που έπρεπε να αποχωρήσει τόσο νωρίς. Κι ο Ρούσσος, επίσης, ήταν άξιος αντίπαλος.

Τελική τετράδα: Τραχανάς Γιώργος, Τσαντήλας Δημήτρης, Μπρας Νίκος, Βουγάς Δημήτρης. Γίνεται η κλήρωση... Τσαντήλας με Μπρα και Τραχανάς με Βουγά. Στο πρώτο παιχνίδι ο Τσαντήλας με τη Real ξεκινάει ονειρικά, 3 γκολ μέσα σε 16 λεπτά! Κι ενώ όλοι πίστευαν ότι το παιχνίδι προδιαγράφηκε, ο Μπρας με τη Γαλλία αρχίζει την αντεπίθεση και στο 60' το σκορ έγραφε 5-4 υπέρ του Μπρα! Ακολουθεί η ισοφάριση στο 72 από τη Real, που δεν κράτησε παρά μόνο 6 λεπτά, αφού στο 78' ο Μπρας "ξαναπαίρνει κεφάλι"! Στο 81' ο ίδιος χάνει μεγάλη ευκαιρία να τελειώσει το παιχνίδι, κάτι που του στοίχισε εν τέλει, αφού στο 86' ο Τσαντήλας ισοφάρισε και στις καθυστερήσεις πέτυχε με τον Zidane το νικητήριο γκολ! Εν τω μεταξύ οι θεατές από την αγωνία τους είχαν αλλάξει καμιά 15αριά χρώματα...

Στον άλλο ημιτελικό, τα καρδιοχτύπια ήταν εξίσου έντονα: 1-0 ο Βουγάς (Real) στο 8'. Δύο χαμένες ευκαιρίες του ίδιου στο 23' και το 26'. Και επειδή, όταν δεν βάζεις γκολ, τα τρως... 1-1 στο 44' και 2-1 στο 45' στις καθυστερήσεις. Και ενώ όλοι χαλαρώσαμε, περιμένοντας το σφύριγμα για το τέλος του ημιχρόνου, ο διαιτητής δίνει ακόμα μία παράταση στο ημίχρονο και ο Βουγάς βρίσκει την ευκαιρία να ισοφαρίσει 2-2. Στο δεύτερο ημίχρονο, μία από τα ίδια: 2-3 (65'), 3-3 (71'), 3-4 (81'), 4-4 (85'). Και έχουμε το χρυσό γκολ. Οι ευκαιρίες έδιναν και έπαιρναν. Κι οι δύο, όμως, αδυνατούσαν να σκοράρουν. Ωσπου στη σέντρα του δεύτερου ημιχρόνου της παράτασης ο Τραχανάς παίρνει το Figo, διασχίζει όλη την άμυνα και τελειώνει το παιχνίδι.



Τα κύπελλα και ορισμένα από τα δώρα των νικητών.



Ιδού ο πρωταθλητής του Quake, Τάσος "DM-Punfs" Γιαννακόπουλος.



Ο πρωταθλητής του FIFA 2002 Γιώργος Τραχανάς με το γενικό διευθυντή της Compupress Μενέλαο Δασκαλάκη.



Ο πρωταθλητής του Mech Commander 2 Γιάννης "Jomakazol" Παναγιωτόπουλος παίρνει το κύπελλό του από το Βαγγέλη Κράτσα.



Ο Δημήτρης Τσαντίλας, δεύτερος νικητής στο FIFA 2002.

AND THE WINNER IS...

Μεγάλος τελικός: Τσαντήλας - Τραχανάς! Και οι δύο ήδη οσμίζονταν τη μυρωδιά των πεντακοσίων χιλιάδων να πλανάται στον αέρα. Κάποιος, όμως, θα τα άρπαζε από τα χέρια του άλλου. Ποιος θα ήταν αυτός...; Ο τελικός αποδείχθηκε συγκλονιστικός, τόσο για τους δύο παίκτες όσο και για τους δεκάδες θεατές που τον παρακολουθούσαν από τη γιγαντοοθόνη.

Το σκορ ανοίγει με τον Morientes χειριζόμενο από τον Τσαντήλα (Real) στο 5', 1-0. Ο Τραχανάς (Real και αυτός) δεν άργησε να απαντήσει. Ο Zidane στο 8' με διπλή προσπάθεια

νικάει τον τερματοφύλακα, 1-1. Λίγο αργότερα το 1-2 με τον Figo έξω από τη μεγάλη περιοχή. Ο Τσαντήλας δείχνει να ανασυγκροτείται: σουτ με το Figo στο 20', αποκρούει ο τερματοφύλακας, σουτ ο Morientes στο 28', σουτ ο Zidane στο 29', ισοφάριση! Τραβάει όλη την άμυνα ο Morientes, δίνει στο Raul..., αποτυγχάνει. Οχι, όμως, και στο 36' όπου έπειτα από μία σειρά ντρίμπλες ο ίδιος παίκτης καταφέρνει να σκοράρει. Ετσι, το σκορ διαμορφώνεται στο 3-2. Λίγο πριν από το τέλος του ημιχρόνου ο Τραχανάς κερδίζει φάουλ έξω από τη μεγάλη περιοχή. Πασάρει με τη μία στο Zidane, ο οποίος αδειάζει τον αμυντικό, κατευθύνεται προς το τέρμα και τελειώνει επιτυχώς τη φάση. 3-3 στο ημίχρονο και οι θεατές να τρώνε τα νύχια τους...

Ξεκινάει το δεύτερο ημίχρονο, παίρνει ο Τσαντήλας στο 48' την μπάλα με το Raul, περνάει τρεις, αλλά ανακόπτεται. Αντεπίθεση ο Τραχανάς με το Figo, περνάει τους πάντες, σουτάρει έξω από τη μεγάλη περιοχή και σκοράρει! Σαν να μην έφτανε αυτό, ύστερα από 8 λεπτά ρίχνει άλλο ένα στα δίχτυα με το Zidane! Οι οπαδοί του Τσαντήλα είχαν αρχίσει να απελπίζονται. Αυτός, όμως, δεν είχε πει την τελευταία λέξη!

Στο 63' ξεκινάει από τη μέση του γηπέδου με τον McManaman, διασχίζει το μισό γήπεδο, κάνει την κρίσιμη ντρίμπλα την κρίσιμη στιγμή και φτάνει σε απόσταση αναπνοής από τον Τραχανά στα τέρματα: 4-5. Ακολουθούν αλλεπάλληλες χαμένες ευκαιρίες και από τις δύο πλευρές. Η νευρικότητα και το άγχος έκδηλα. Οποιος από τους δύο σκοράρει μάλλον θα είναι ο νικητής. Τελικά, το γκολ (και η ισοφάριση) έρχεται από τον Τσαντήλα στο 89', έπειτα από μία ωραία ενέργεια (και ένα bug του παιχνιδιού που ίσως να απέτρεψε τον Τραχανά να ανακόψει τον αντίπαλο επιθετικό). Πανικός! Οι οπαδοί του Δημήτρη μόνο που δεν τον σήκωσαν όρθιο μαζί με την καρέκλα! Το σκορ "5 όλα". Δευτερόλεπτα για τη λήξη. Θα βάλει, άραγε, κανείς το κρίσιμο γκολ; Οχι...

Το τέλος θα έρθει στο 98' με αυτογκόλ του Hierro (σουτ από τον επιθετικό, πάει να κόψει ο αμυντικός, η μπάλα αναπηδάει μετά το κόψιμο και καταλήγει στα δίκτυα), δίνοντας τη νίκη στον Τραχανά. Δεν ήταν τόσο ωραίο, αλλά δεν μπορούσε να αμφισβητηθεί από κανέναν. Ο Γιώργος Τραχανάς ήταν ο τελικός νικητής! Ο ηττημένος συνεχάρη το νικητή και όλοι μαζί πήγαν να παραλάβουν τα δώρα τους στην τελετή λήξης.


Ο τρίτος του Mech Commander 2, Θόδωρος Παπαδόπουλος.


Ο Παντελής Μπογιατζής, δεύτερος νικητής στο Mech Commander 2.


Ο Τάσος "GQC-Serpent" Αποστόλου, δεύτερος φέτος στο Quake III: Arena.


Ο τρίτος του Quake, Γιώργος "NFC-Barrister" Τσώρης.

Το Grand Prix είχε φτάσει στο τέλος του και όλοι αποχωρούσαν με ένα χαμόγελο αγαλλίασης από το χώρο, αφού αισθάνονταν ότι είχαν συμμετάσχει σε κάτι σπουδαίο. Ολοι εκτός από το Γιώργο τον Κάβουρα, που ήξερε ότι η ώρα ήταν 11:00 το βράδυ κι είχε 24 μηχανήματα να πακετάρει...

Α, και πού είστε... Μη φοβάστε, δεν χανόμαστε! Σύντομα θα τα ξαναπούμε. Αρχίστε, λοιπόν, την προπόνηση από τώρα! Μπορεί να είστε εσείς ο επόμενος ένδοξος νικητής.

MECH COMMANDER 2

Το τρίτο παιχνίδι του φετινού Grand Prix, το Mech Commander 2 της Microsoft, μας προσέφερε συναρπαστικούς αγώνες, δικαιώνοντας τους οργανωτές για την απόφασή τους να το εντάξουν στο μεγαλύτερο gaming event της χώρας μας, όπως και το... διαιτητή του παιχνιδιού (την αφεντιά μου δηλαδή). Θα μπορούσα να το χαρακτηρίσω, όχι άδικα, "το κερασάκι της τούρτας" που συνέβαλε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο στην άψογη εικόνα του Grand Prix 2001.

του Νίκου Καραδήμα

Δεν θα ήταν υπερβολικό να υποστηρίξω ότι στο Mech Commander 2 δημιουργήθηκε το πιο φιλικό και ζεστό κλίμα ανάμεσα στους παίκτες που έλαβαν μέρος, οι οποίοι σχημάτιζαν συνέχεια μεταξύ τους φιλικά "πηγαδάκια" όπου συζητήθηκαν πολλά και ενδιαφέροντα ζητήματα γύρω από την gaming κουλτούρα. Σε αυτό, βέβαια, συνέβαλε και το όμορφο κλίμα του Grand Prix, αλλά και το συγκεκριμένο παιχνίδι που κέντρισε το ενδιαφέρον των διαγωνιζομένων με το βάθος του και το υψηλό playability που διέθετε. Ευτυχώς, δεν υπήρχε πίεση από πλευράς χρόνου (τουλάχιστον στις πρώτες φάσεις του παιχνιδιού), δίνοντάς μου τη δυνατότητα να διοργανώσω, παράλληλα με τους κανονικούς αγώνες του πρωταθλήματος, πολλά φιλικά για τους αρχάριους έτσι ώστε να μπουν ομαλά στην ατμόσφαιρα και στο feeling του Mech σύμπαντος και να γνωριστούν μεταξύ τους. Αυτό λειτούργησε θετικότατα, μια και



Οι τρεις θριαμβευτές του φετινού Grand Prix σε αναμνηστική φωτογραφία. Από αριστερά διακρίνονται οι Τάσος "DM-Punfs" Γιαννακόπουλος (Quake III: Arena), Γιώργος Τραχανάς (FIFA 2002) και Γιάννης "Jomakazol" Παναγιωτόπουλος (Mech Commander 2).



Εκλεκτά μέλη της συντακτικής ομάδας του "PC Master" παρευρέθηκαν και διαιτήτευσαν φέτος στο Grand Prix. Από αριστερά προς τα δεξιά διακρίνονται οι Νίκος Καραδήμας, Ζήσης "Snake" Παπασπύρου, Νίκος "DuMmWiAm" Κόντης με τον Goofy του, Βασίλης "Pioneer" Τουλιάς, Vantor και Γιώργος Παλαιός.

αρκετοί παίκτες που έπαιζαν το παιχνίδι για πρώτη φορά κατάφεραν να πετύχουν αρκετές νίκες, σκαρφαλώνοντας σε αρκετά υψηλές θέσεις και διεκδικώντας τα πλούσια δώρα της διοργάνωσης.

Οι αγώνες του Mech Commander 2 διεξήχθησαν ομαλά καθ' όλη τη διάρκεια των τριών ημερών, χωρίς σοβαρά προβλήματα και απρόοπτα, τόσο από πλευράς τοπικού δικτύου όσο και οργανωτικών θεμάτων. Οι νικητές δίκαια έφτασαν στα έπαθλα, ενώ και οι ηττημένοι έμειναν ικανοποιημένοι από τα αποτελέσματά τους. Γενικά, όλοι οι αγώνες έγιναν μέσα σε ένα κλίμα ζωντάνιας, η οποία πήγαζε μέσα από την ωριμότητα των άψογων παικτών.

Ξεκινήσαμε τους αγώνες με τους default κανόνες που συμφωνήθηκαν: elimination πίστες, maximum στα drop height, c-bills και resource points και 15λεπτοι αγώνες. Επίσης, οι σημαντικότερες μονάδες υποστήριξης ήταν διαθέσιμες από την αρχή των αγώνων. Οπως φάνηκε, όμως, μέσα στις δύο πρώτες μέρες του Grand Prix, οι προαναφερθείσες παράμετροι ήταν αρκετά άδικες για τους ειδήμονες του παιχνιδιού, αφού, για παράδειγμα, αν κάποιος διέθετε μία 11άδα από βαριά Mechs ήταν σχεδόν αδύνατο να χάσει, εκτός αν ο αντίπαλός του είχε την ίδια ακριβώς ομάδα. Ετσι, αλλάξαμε άρδην τους κανόνες στον επόμενο γύρο, κάτι που δυσαρέστησε κάποιους λιγότερο έμπειρους παίκτες αλλά έκανε το παιχνίδι πιο δίκαιο. Για φανταστείτε να κέρδιζε το μεγάλο έπαθλο κάποιος που έπαιζε για πρώτη φορά Mech Commander 2, νικώντας κάποιον που έχει ασχοληθεί με το παιχνίδι μήνες. Μ' αυτά και μ' αυτά φτάσαμε αισίως στην τρίτη μέρα.

Αν και μετά δυσκολίας μαζέψαμε 16 υποψήφιους για την επόμενη φάση (14 με 4 νίκες, 1 με 3 νίκες και 1 με δύο νίκες), ήμασταν, τελικά, πανέτοιμοι. Οι αλλαγές φρόντισα να μαθευτούν σε όλους τους παίκτες και έπειτα από κάποια φιλικά κατά τη διάρκεια του διαλείμματος (16:00 - 17:00) εμπεδώθηκαν από τους περισσότερους: elimination maps, maximum c-bills, 30.000 resource points, διάρκεια αγώνα 15 λεπτά, με το drop weight στο 400 και κρατώντας μόνο τα Scout Copter, Unlimited Ammo, Repair Truck και Resource Blog ως μονάδες υποστήριξης. Ετσι, αν κάποιος ήθελε να παίξει με Atlas πάνω από τέσσερα τέτοια Mechs δεν θα μπορούσε να βάλει στην ομάδα του. Τελικά, όλοι οι αγώνες των 16 ήταν συναρπαστικότεροι από τους προηγούμενους, με αποκορύφωμα τη διπλή ισοπαλία που σημειώθηκε σε ένα από τα ζευγάρια. Στο τέλος το παιχνίδι κατέληξε σε αγώνα Last Man Standing, όπου ο νικητής κρίθηκε από τα kills του. Μπρά-

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

Για να δούμε, λοιπόν, ποιοι ήταν οι θριαμβευτές του Grand Prix 2001, καθώς και τα δώρα που κέρδισαν.

MECH COMMANDER 2

1ος νικητής: Γιάννης "Jomakazol" Παναγιωτόπουλος. Κέρδισε 500.000 δρχ. σε μετρητά, ένα Microsoft gamepad, ένα αντίτυπο του Mech Commander 2 και ένα κουτί σοκολάτες Break.

2ος νικητής: Παντελής Μπογιατζής. Κέρδισε ένα Microsoft gamepad, ένα αντίτυπο του Mech Commander 2 και ένα κουτί σοκολάτες Break.

3ος νικητής: Θόδωρος Παπαδόπουλος. Κέρδισε ένα Microsoft gamepad, ένα αντίτυπο του Mech Commander 2 και ένα κουτί σοκολάτες Break.

FIFA 2002

1ος νικητής: Γιώργος Τραχανάς. Κέρδισε 500.000 δρχ. σε μετρητά, ένα Wingman joystick, ένα αντίτυπο του FIFA 2002 και ένα κουτί σοκολάτες Break.

2ος νικητής: Δημήτρης Τσαντίλας. Κέρδισε ένα Wingman joystick, ένα αντίτυπο του FIFA 2002 και ένα κουτί σοκολάτες Break.

3ος νικητής: Δημήτρης Βουγάς. Κέρδισε ένα Wingman gamepad, ένα αντίτυπο του FIFA 2002 και ένα κουτί σοκολάτες Break.

QUAKE III: ARENA

1ος νικητής: Τάσος "DM-Punfs" Γιαννακόπουλος. Κέρδισε 500.000 δρχ. σε μετρητά, ένα Wingman gamepad, μία συλλογή με τα Quake 1-2-3 και ένα κουτί σοκολάτες Break.

2ος νικητής: Τάσος "GQC-Serpent" Αποστόλου (1ος νικητής στο προηγούμενο Grand Prix). Κέρδισε ένα Wingman joystick, μία συλλογή με τα Quake 1-2-3 και ένα κουτί σοκολάτες Break.

3ος νικητής: Γιώργος "NFC-Barrister" Τσώρης. Κέρδισε ένα Wingman gamepad, μία συλλογή με τα Quake 1-2-3 και ένα κουτί σοκολάτες Break.

Τα δώρα προσέφεραν η Microsoft (gamepads, Mech Commander games), η Ideal (Wingman gamepads & joysticks), η ION (σοκολάτες Break), η CD Media (FIFA 2002 games) και η Dionic (συλλογές Quake).

Χορηγοί του Grand Prix 2001, εκτός από τους προαναφερθέντες, ήταν τα Μακεδονικά Περιφερειακά (χορηγός εξοπλισμού με τα Pepper PCs), ο Kiss FM (χορηγός επικοινωνίας), οι εκθέτες/υποστηρικτές Κάισσα, Fantasy Shop και Εκδόσεις Anubis, καθώς και η ΕΒΓΑ, που προσέφερε χυμούς και κρουασάν στους παίκτες.

Ραντεβού και πάλι του χρόνου!

βο στα δύο παιδιά (Δανιήλ Παπαργύρης και Μπέμπος Πιέτρο) που μας χάρισαν τον πιο επεισοδιακό αγώνα του τουρνουά.

Από κει και έπειτα δεν είχαμε κάποιο απρόοπτο άξιο αναφοράς, οπότε ερχόμαστε στους τελικούς. Εδώ οι αγώνες κρίθηκαν σε λανθασμένους εξοπλισμούς των Mechs και σε επίσης λανθασμένες τακτικές πάνω στις μάχες, κι έτσι ο νικητής (Παναγιωτόπουλος) κέρδισε επάξια τον τίτλο του Mr Mech Pilot 2001, αφού έπαιξε πιο στρατηγικά. Εύγε, παιδί μου, και τα λέμε στο επόμενο Grand Prix.

Στη συνέχεια είχαμε τους Μπογιαντζή στη 2η θέση, τον Παπαδόπουλο στην 3η θέση και τον Γεωργάκη στην 4η θέση. Συγχαρητήρια, παιδιά, και σας εύχομαι καλύτερα αποτελέσματα στο επόμενο Grand Prix.

Από τη μεριά μου να δώσω ένα μεγάλο μπράβο στον κ. Κάβουρα για την άψογη δουλειά που έκανε στο στήσιμο του δικτύου, σε όλους τους καταπληκτικούς διαιτητές, στον αξιότιμο κ. Κράτσα, ο οποίος υπήρξε και πάλι η "καρδιά" της διοργάνωσης, δίνοντας τον καλύτερο εαυτό του, και, φυσικά, στους Μελετάκο, Δήμα, Γρυπάρη, Γεωργάκη, Αλεξάντερ, Παναγιωτόπουλο, Παπαδόπουλο, Χατζηστεφανίδη, Παπαργύρη, Πιέτρο, Αληγιζάκη, Μανδραβίλη, Μπογιατζή, Ελπιδοφόρο, Αλατζά και όλους τους παίκτες του Mech Commander 2, οι οποίοι ήταν τα καλύτερα άτομα που θα μπορούσε να έχει ένας ευτυχής διαιτητής. Να είστε όλοι καλά, gaming μέχρι τελικής πτώσεως και keep up the good work.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τα προηγούμενα Grand Prix έγιναν σε άλλον αιώνα και... τους φάνηκε! Ετούτο εδώ, που μόλις έχει τελειώσει τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, ήταν κάτι διαφορετικό. Η ένταση, το πάθος, το πλήθος των συμμετοχών απέδειξαν πως αυτή η μαγική συνεύρεση είναι κάτι που όλοι αγαπάτε. Συγχαρητήρια στους νικητές, αλλά και όσοι χάσατε, μη στενοχωριέστε, υπάρχει πάντοτε η επόμενη φορά. Άλλωστε, gamers ενωμένοι, ποτέ νικημένοι! PC

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ

Επιμέλεια: Χάρης Κλάδης

Πάει, τελείωσε το μεγάλο γλέντι. Τρεις μέρες μάς βγάλατε την πίστη, απαίσιοι αναγνώστες, αλλά χαλάλι σας γιατί το αξίζετε. Είχα να δω τόσους αναγνώστες συγκεντρωμένους από την εποχή του Street Fighter 2 στο γνωστό ηλεκτρονικάδικο της οδού Τζωρτζ (τι εποχές και αυτές)!

Για μένα ήταν το πρώτο Grand Prix, καθώς δεν είχα παρευρεθεί σε κανένα από τα προηγούμενα, τόσο του "PC Master" όσο και παλαιότερα του "Pixel", αλλά ελπίζω πως δεν θα είναι το τελευταίο, αφού θα προσπαθήσω να βρεθώ και στο επόμενο, ακόμα και ως απλός επισκέπτης.

Ας περάσουμε, όμως, στα επιμέρους καθήκοντά μου ως ανταποκριτή, τα οποία περιορίστηκαν στις σύντομες, πλην όμως ενδιαφέρουσες, συνεντεύξεις με τους μεγάλους νικητές. Παρατίθενται σύμφωνα με τη χρονική σειρά ολοκλήρωσης των τελικών...

ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ

"Πιώμα=Επιτυχία"

Πρωταθλητής MECH COMMANDER 2
Nickname: Jomakazol
Ηλικία: 19
Ομάδα: Βάζελος
Επάγγελμα: Φοιτητής Πληροφορικής στα ΤΕΙ Αθηνών

PC Master: *Γιάννη, δύο λόγια για τον τελικό.*
Γιάννης Παναγιωτόπουλος: Αν ο αντίπαλος είχε χρησιμοποιήσει γρηγορότερα Mechs, ο τελικός θα ήταν, κατά τη γνώμη μου, δυσκολότερος.

PCM: *Είχες καθόλου άγχος κατά τη διάρκεια του τουρνουά;*
Γ.Π.: Ναι, στους πρώτους γύρους όταν δεν ήξερα τι θα αντιμετωπίσω, αλλά όχι στην τελική φάση, όπου κατάλαβα πως όλοι οι αντίπαλοι έπαιζαν βάσει μιας συγκεκριμένης στρατηγικής και δεν άργησα να βρω το κατάλληλο "αντίδοτο".

PCM: *Τι θα ήθελες να δεις σε επόμενες διοργανώσεις;*
Γ.Π.: Θα ήταν πολύ καλή ιδέα να διοργανώνεται ένα γενικότερο gaming event, με μεγαλύτερη συμμετοχή από εταιρείες-χορηγούς, καθώς και με τουρνουά παιχνιδιών και σε κονσόλες.

PCM: *Ποιο ήταν το μυστικό της επιτυχίας σου;*
Γ.Π.: Πολλά Red Bulls για ενέργεια και Johnnie Walker για διάθεση.

ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΡΑΧΑΝΑΣ

"Πίσω από κάθε επιτυχημένο άνδρα βρίσκεται μία γυναίκα"

Πρωταθλητής FIFA 2002
Ηλικία: 20
Ομάδα: ΑΕΚ
Επάγγελμα: Φοιτητής Οικονομικών στο Πανεπιστήμιο του Glamorgan

PC Master: *Γιώργο, δυο λογάκια για τον τελικό.*
Γιώργος Τραχανάς: Δύσκολος αγώνας. Οταν έφαγα εκείνο το γκολ της ισοφάρισης, θόλωσα και πήγα να φωνάξω "$@ÆW τα bugs του παιχνιδιού". Στο τέλος, όμως, τα κατάφερα.

PCM: *Πού αφιερώνεις τη νίκη σου;*
Γ.Τ.: Φυσικά, στην κοπέλα μου, την Ιουλία, και στους φίλους μου Γιώργο και Γιάννη που μου συμπαραστάθηκαν.

PCM: *Τι θα ήθελες να δεις σε επόμενες διοργανώσεις;*
Γ.Τ.: Καλύτερη οργάνωση και διαγωνισμός με τους ίδιους όρους για όλους, χωρίς να δίνεται η επιλογή χρησιμοποίησης joypads, αφού αυτά δίνουν σαφές πλεονέκτημα στο χειρισμό, έναντι του πληκτρολόγιου.

ΤΑΣΟΣ ΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

"Οι συμβουλές του Kabal ήταν πολύτιμες"

Πρωταθλητής QUAKE III: ARENA
Nickname: Punfs
Ηλικία: 18
Ομάδα: Βάζελος
Επάγγελμα: Φοιτητής Ναυπηγικής στα ΤΕΙ Αθηνών

PC Master: *Τάσο, πώς σου φάνηκε ο τελικός;*
Τάσος Γιαννακόπουλος: Ηταν ένα ωραίο παιχνίδι, με αρκετή ένταση και άγχος και για τους δύο.

PCM: *Δύο λόγια για τη διοργάνωση;*
Τ.Γ.: Εντυπωσιακή διοργάνωση. Ο χώρος του Quake ήταν πολύ άνετος και πιστεύω ότι πολλοί παίκτες θα ήθελαν το Grand Prix να διεξάγεται συχνότερα.

PCM: *Ποιο ήταν το μυστικό της επιτυχίας σου;*
Τ.Γ.: Προπόνηση με τους Deliquent Minds, συνεχής εμψύχωση από συναδέλφους και, φυσικά, η συμβουλή του Kabal στο "Power Gamer": Δεν έπινα καθόλου πορτοκαλάδα!

ΚΑΖΑΜΙΑΣ 2002

Μάθετε πρώτοι αυτά που δεν θα γίνουν ποτέ

Ο φετινός χειμώνας ήταν βαρύς (όπως πάντα άλλωστε) στην κοιλάδα των Παραθύρων: Το κρύο τσουχτερό, ο αέρας λυσσομανούσε, κανείς δεν τολμούσε να ξεμυτίσει από το σπίτι του, ωστόσο... μα ναι, το βρήκατε! Δύο φιγούρες, αψηφώντας τις δυσμενείς καιρικές συνθήκες, κατευθύνονταν για ακόμη μία φορά προς το guild του κορυφαίου νεκρομάντη Hellfire. Αλίμονο, όμως, δεν θα τον έβρισκαν εκεί...

του Vantor
Ταπεινού cleric της Mystra και μερικών ακόμα, πιο σκοτεινών δυνάμεων...

Αμάν, Χάρη, την πατήσαμε. Ο Hellfire δεν βρίσκεται στο guild του, φώναξα αναστατωμένος αντικρίζοντας το μήνυμα στην πόρτα που έγραφε "Απουσιάζω στην ετήσια συνάντηση των Νεκρομαντών με προβλήματα μυωπίας - παρακαλώ ρίψατε σημείωμα".

- Μη μου λες τέτοια, κι εγώ που περίμενα να γνωρίσω από κοντά τον κάτοχο της Υπέρτατης Δύναμης, τον Αρχοντα της Γνώσης, το Μάστορα της Τελειότητας...

- Μα, Χάρη, νομίζω πως με γνωρίζεις ήδη, απάντησα στο βοηθό μου σε ακόμα μία κρίση ταπεινοφροσύνης από αυτές που με ταλανίζουν τον τελευταίο καιρό...

- Δεν πιστεύω να εννοείς, αφέντη Vantor...

- Ακριβώς, καλό μου παιδί: Ο Hellfire μπορεί να λείπει, όμως, αυτό δεν σημαίνει ότι φέτος οι αναγνώστες του "PC Master" θα στερηθούν τον Καζαμία τους! Εχω μάθει πια τα κόλπα αυτού του αγύρτη Νεκρομάντη και νομίζω πως μπορώ να προβλέψω τα μελλούμενα μια χαρά. Αρχισε, λοιπόν, να γράφεις, δύσπιστε Χαρούλη...

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ

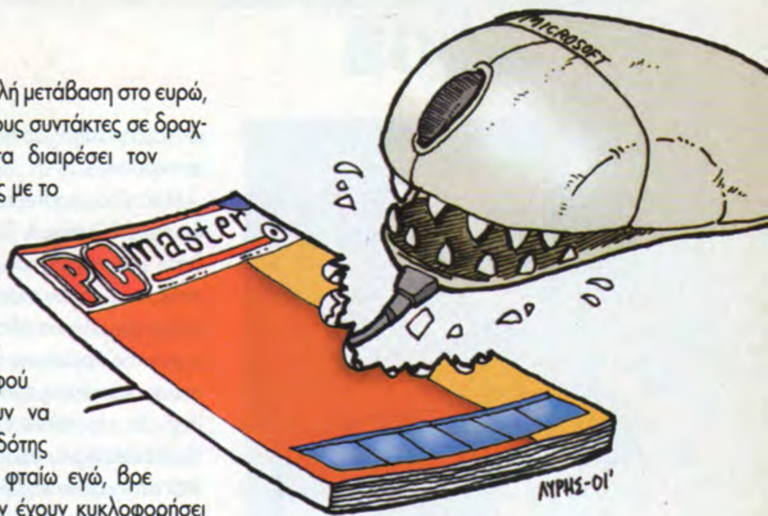
Αναστάτωση επικρατεί στα γραφεία του "PC Master", καθώς ο εκδότης, παρερμηνεύοντας τις διατάξεις για την ομαλή μετάβαση στο ευρώ, συνεχίζει να πληρώνει τους συντάκτες σε δραχμές, αφού όμως πρώτα διαιρέσει τον προηγούμενο μισθό τους με το 340,75! Ετσι, οι νέοι μισθοί ανέρχονται στα ιλιγγιώδη ποσά των 700-1.000 δρχ., ενώ σε ερώτηση γιατί γίνεται αυτή η μείωση αφού οι πληρωμές συνεχίζουν να είναι σε δραχμές, ο εκδότης απαντά απτόητος: "Δεν φταίω εγώ, βρε παιδιά, που τα ευρώ δεν έχουν κυκλοφορήσει ακόμα στην αγορά".

Στο μεταξύ, η Blizzard ανακοινώνει νέα καθυστέρηση για το Warcraft 3, το οποίο, τελικά, θα κυκλοφορήσει την άνοιξη του 2004 σε ειδική προσφορά μαζί με το Warcraft 4: The Orcish Olympics. Σε ερώτηση δημοσιογράφων προς τα στελέχη της Blizzard "μα γιατί καθυστερείτε τόσο πολύ τους τίτλους σας;", ο πρόεδρος της γνωστής εταιρείας εξηγεί πως "Εμείς δεν αργούμε. Εσείς μας παρερμηνεύετε. Οταν λέμε πως ετοιμάζουμε έναν τίτλο, εννοούμε ακριβώς αυτό - ότι, δηλαδή, ψάχνουμε να βρούμε τον τίτλο του παιχνιδιού".

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ

Στο "PC Master" όλοι είναι κατενθουσιασμένοι από την τεράστια επιτυχία του τεύχους Δεκεμβρίου με δώρο το ποντίκι και το Ανώτατο Συμβούλιο των Σοφών αποφασίζει να επαναλάβει για ακόμα μία φορά το εγχείρημα, στέλνοντας το περιοδικό στα περίπτερα μαζί με ένα Microsoft mouse! Ολοι περιμένουν το τεύχος να ξεπουλήσει, το αποτέλεσμα όμως είναι τραγικό: Το mouse της Microsoft, εξαιτίας ενός φοβερού bug, αρχίζει ξαφνικά να τρώει τις σελίδες του περιοδικού, μαζί και το εξώφυλλο, με συνέπεια το "PC Master" να εξαφανίζεται στην... κυριολεξία χωρίς να πουλήσει ούτε ένα τεύχος! Ο εκδότης τραβάει τα μαλλιά του ενώ οι συντάκτες πανηγυρίζουν, αφού πουλάνε τα δικά τους τεύχη, που για λόγους οικονομίας τούς παραδόθηκαν χωρίς το ποντίκι, στη μαύρη αγορά για 10.000 ευρώ το καθένα!

Χαμός στο νέο "Big Brother" που ξεκινά στην τηλεόραση, αφού όλοι βλέπουν έντρομοι τον Ανδρέα Μικρούτσικο να καλωσορίζει ανάμεσα στους υπόλοιπους διαγωνιζόμενους τον... Γιάννη Πατρίκο! Ναι, είναι αλήθεια, ο διευθυντής Σύνταξης του "PC Master" αποφάσισε να συμμετάσχει και αυτός στο γνωστό show, ενώ οι συντάκτες και αναγνώστες του περιοδικού, που παρακολουθούν σύσσωμοι τα δρώμενα με κομμένη την ανάσα, τον ακούνε να δηλώνει ξεδιάντροπα: "Τα πρότυπά μου είναι ο Πρόδρομος και ο Τσάκας".



ΜΑΡΤΙΟΣ

Φτάνει η ώρα της πανευρωπαϊκής κυκλοφορίας του Xbox, το οποίο έρχεται κανονικά και στην Ελλάδα, κατακλύζοντας τα ράφια των καταστημάτων. Εντύπωση προκαλεί το έξυπνο διαφημιστικό σποτ της Microsoft στην τηλεόραση, που προφανώς στοχεύει στο να "πιάσει" τους κατόχους PCs, παρουσιάζοντας τη νέα κονσόλα κολλημένη σε μία από τις γνωστές "μπλε οθόνες", ενώ ο εκφωνητής ακούγεται να λέει "...ακριβώς όπως το PC σας... και ακόμα καλύτερα!". Η διαφημιστική καμπάνια αποδεικνύεται πετυχημένη, μια και οι περισσότεροι κάτοχοι PC πείθονται και αγοράζουν Xbox, σίγουροι πως αποκτούν κάτι που κινείται στα γνώριμα για αυτούς πλαίσια.

Ο Πατρίκος γνωρίζει την αποθέωση στο σπίτι του "Big Brother", αφού η δημοτικότητά του βρίσκεται στο 100%. Την πέφτει και στις έξι γυναίκες μέσα στο σπίτι, ταΐζει καθημερινά τις κότες και μαζεύει τα αυγά, ξεσκονίζει, πλένει τα ρούχα και στον ελεύθερο χρόνο του... διδάσκει πληροφορική στους υπόλοιπους συγκάτοικους! Σύντομα όλοι γίνονται εξπέρ και ζητούν από τον Μεγάλο Αδελφό, αντί για τσιγάρα, ποτά και φαγητά... έναν Pentium. Η επιθυμία τους γίνεται πραγματικότητα, το λάθος όμως των παραγωγών του show γίνεται γρήγορα αντιληπτό απ' όλους, αφού οι άντρες σταματούν να ενδιαφέρονται για τις γυναίκες συγκατοίκους και ξημεροβραδιάζονται μπροστά στο PC, δίνοντας ομηρικές μάχες στο... FIFA 2002!

ΑΠΡΙΛΙΟΣ

Οι Αμερικανοί πανηγυρίζουν αφού καταφέρνουν, επιτέλους, να συλλάβουν τον Οσάμα Μπιν Λάντεν έπειτα από καταδίωξη πολλών μηνών. Οπως αποκαλύπτεται, ο Μπιν Λάντεν προδόθηκε από τον ειδικό ταχυδρόμο που του πήγαινε στο κρησφύγετό του κάθε μήνα το καινούριο τεύχος του "PC Master". Σε δηλώσεις του ο μεγαλύτερος καταζητούμενος του αιώνα επισημαίνει: "Η αμερικανική πολιτική δεν θα περάσει. Καλώ όλους τους μουσουλμάνους

ΚΑΖΑΜΙΑΣ 2002



ανά την υφήλιο να αγοράζουν κάθε μήνα το 'PC Master' σε ένδειξη διαμαρτυρίας".

Ο Πατρίκος εκδιώκεται, τελικά, κακήν-κακώς από το σπίτι του Big Brother μαζί με τον Pentium. Η Ελβίρα δηλώνει απογοητευμένη: "Κρίμα... κι ήταν τόσο γλυκούλης και σέξι, και μόνο που τον αντίκριζα κάθε μέρα αναρριγούσα", αναφερόμενη φυσικά στον Pentium.

Μιλώντας στον Μικρούτσικο στο στούντιο, ο Πατρίκος αποκαλύπτει πως "σκοτεινά συμφέροντα δεν ήθελαν την παραμονή μου στο σπίτι του Big Brother. Είναι οι πολυεθνικές που πολεμούν το 'PC Master', έχοντας τρομοκρατηθεί από την τεράστια επιτυχία του". Επιστρέφοντας στα γραφεία του περιοδικού, ο Γιάννης γίνεται δεκτός με τιμές ήρωα, ενώ το Συμβούλιο των Σοφών αποφασίζει να του απονείμει το Χρυσό Μαστίγιο του περιοδικού, χρεώνοντας φυσικά τα έξοδα για την κατασκευή του στον ίδιο.

ΜΑΪΟΣ

Σάλος ξεσπά καθώς ο Μάκης Τριανταφυλλόπουλος παρουσιάζει στη "Ζούγκλα" το αυθαίρετο του Νίκου Κόντη στη Βουλιαγμένη. Πρόκειται για μια υπερπολυτελή βίλα 10.000 τετραγωνικών που όχι απλώς παραβιάζει τον αιγιαλό, αλλά βρίσκεται στην κυριολεξία... μέσα στη θάλασσα! Οι εξηγήσεις του Κόντη "μα, βρε παιδιά, πρόκειται για το καινούριο νησί του T4C" κρίνονται ως ανεπαρκείς, κι έτσι ο γνωστός συντάκτης συλλαμβάνεται για τα περαιτέρω...

Παταγώδη αποτυχία σημειώνει το νέο παιχνίδι της id "Quake 4: Time for Peace", όπου στη θέση του railgun, του rocket launcher και των υπόλοιπων όπλων υπάρχουν κλάδοι ελιάς, περιστέρια και άλλα σύμβολα της ειρήνης, τα οποία ο παίκτης πρέπει να προλάβει να παραδώσει στους αντιπάλους του προτού αυτοί κάνουν το ίδιο. Τα deathmatches ονομάζονται πλέον "handshakings", αφού οι αντίπαλοι εμφανίζονται στην οθόνη να δίνουν τα χέρια και να υποκλίνονται ο ένας στον άλλο πριν να ξεκινήσει το παιχνίδι! "Ήθελα να φτιάξω κάτι διαφορετικό", δηλώνει ο δημιουργός του παιχνιδιού John Romero, "όπως τότε με το Daikatana. Αρκετά πια με τη βία - οι Quakers πρέπει να πάψουν πια να αισθάνονται πως είναι οι Ταλιμπάν της gaming industry". Δυστυχώς, οι ομαδικές αυτοκτονίες των Quakers που ακολουθούν την κυκλοφορία του νέου game αναγκάζουν την id να αποσύρει το Quake 4 από τα καταστήματα με συνοπτικές διαδικασίες...

ΙΟΥΝΙΟΣ

Ο Μανώλης Φουρνιστάκης επιστρέφει από τη θητεία του και προσέρχεται στα γραφεία του περιοδικού για να αναλάβει καινούρια reviews. Ένας πάκος με flight simulations τον περιμένει, με έκπληξη όμως όλοι βλέπουν τον Μανώλη να τον σπρώχνει μακριά του με μια έκφραση αποστροφής στο πρόσωπό του! "Εγώ είμαι ένας πεζικάριος", δηλώνει, αφήνοντας εμβρόντητους τους πάντες, "δεν έχω καμιά σχέση με τα μιάσματα της αεροπορίας. Αφού μάλιστα είναι flight simulations, ρίξτε τα έξω από το παράθυρο για να δούμε αν ξέρουν στ' αλήθεια να πετάνε".

Ανάρπαστο γίνεται το καινούριο βιβλίο του Ανδρέα Τσουρινάκη με τίτλο "Οι θρυλικοί πάπυροι της μυθικής Αράδαινας - Μέρος Τέταρτο: Το μέλλον των adventure games" με 624 σελίδες, όλες... λευκές! Κριτικοί και κοινό επαινούν "την τόλμη και τη σαφήνεια με την οποία ο Ανδρέας θέλει να καταδείξει την απαισιόδοξη άποψή του για τη δυσοίωνη προοπτική του genre σε μία περίοδο παγκόσμιας κρίσης για τα computer games". Ο Ανδρέας εμφανίζεται στα γραφεία του "PC Master" εν μέσω χειροκροτημάτων, όλοι όμως απογοητεύονται όταν ακούνε από το στόμα του μετρ πως "επρόκειτο απλώς για ένα τυπογραφικό λάθος στα πρώτα αντίτυπα του βιβλίου".

ΙΟΥΛΙΟΣ - ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ

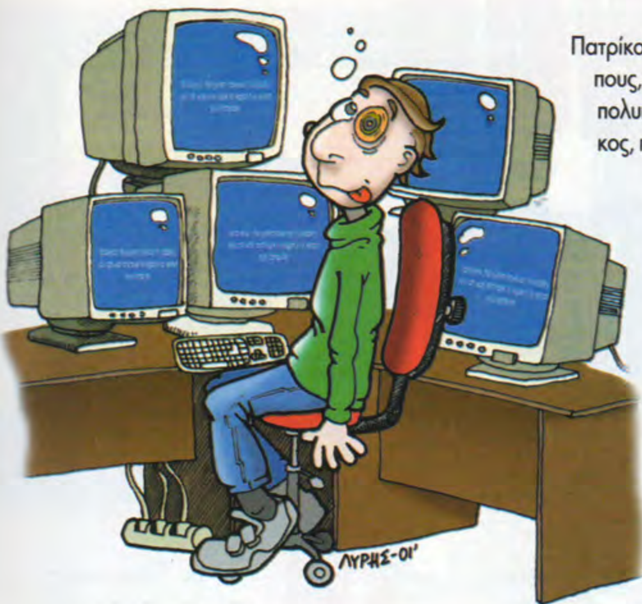
Εκτός από τα "μπάνια του λαού", υπάρχουν και κάποια άλλα μπάνια, αυτών δηλαδή που... κολυμπούν στο χρήμα! Σύμφωνα με έρευνα του "Economist", ο Bill Gates κατασκεύασε στην έπαυλή του, ζηλεύοντας προφανώς τη δόξα του Σκρουτζ Μακ Ντακ, μία πισίνα γεμάτη... δολάρια, στην οποία μάλιστα κολυμπά για αρκετές ώρες σε καθημερινή βάση, δηλώνοντας πως "έπειτα από κάθε βουτιά αισθάνεται ανανεωμένος και γεμάτος από νέες ιδέες". Ο Πατρίκος, αποφασίζοντας να τον μιμηθεί, φτιάχνει κι αυτός μια πισίνα την οποία γεμίζει με... τεύχη του "PC Master"! "Ποιος Gates τώρα;" γράφει ο Γιάννης στο editorial του τεύχους Αυγούστου. "Αυτός ξέρει να κολυμπά μονάχα στα ρηχά..."

Ο Ανδρέας Τσουρινάκης μου ανακοινώνει ότι έχει έτοιμο το review του νέου Ultima και σε λίγα λεπτά θα μου στείλει το σχετικό e-mail. Γεμάτος χαρά από την απρόσμενη αποκλειστικότητα μιας παρουσίασης του Ultima 10, που κανείς δεν ήξερε καν ότι πρόκειται να κυκλοφορήσει, ανοίγω το mailbox και βρίσκω ένα review 80.000 λέξεων του... Ultima 4! "Μα, αφού τώρα το τελείωσα", απαντά ο Ανδρέας όταν τον παίρνω για να διαμαρτυρηθώ. "Εξάλλου πρόκειται για διαχρονικό παιχνίδι".

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ

Κυκλοφορούν ευρέως στην αγορά τα πρώτα παιχνίδια που υποστηρίζουν το σύστημα "monitor surround", όπου ο χρήστης συνδέει στο PC του πέντε





μόνιτορ, τα τοποθετεί γύρω-γύρω και βλέπει την εικόνα να μετακινείται διαδοχικά από τη μία οθόνη στην άλλη. Ολοι πλέον αγοράζουν περιστρεφόμενες καρέκλες για να μπορούν να απολαμβάνουν εύκολα τα πλεονεκτήματα της νέας τεχνολογίας. Η μόδα όμως δεν κρατά για πολύ, αφού με τις συνεχείς περιστροφές οι gamers κυκλοφορούν στο δρόμο σαν ζαλισμένα κοτόπουλα και ορισμένοι άσχετοι δημοσιογράφοι, που δεν έχουν καταλάβει τι συμβαίνει, καταγγέλλουν στις εφημερίδες τους την "έξαρση του αλκοολισμού στις νεαρές ηλικίες".

Σε μια προσπάθεια να προσελκύσει περισσότερες γυναίκες αναγνώστριες, το "PC Master" κυκλοφορεί έχοντας ως εξώφυλλο τον Βασίλη Τουλιά με φανελάκι και σορτσάκι. Το πείραμα αποδεικνύεται επιτυχημένο, αλλά κατά το ήμισυ, αφού ναι μεν οι γυναίκες αγοράζουν το "PC Master", οι άντρες όμως αποφασίζουν να το μποϋκοτάρουν μια και οι κοπέλες τους μιλούν συνεχώς για τον Τουλιά, αγνοώντας τους ίδιους. Αποτέλεσμα είναι η κυκλοφορία του περιοδικού να παραμείνει στα ίδια επίπεδα, ενώ η "Αλληλογραφία" να κατακλύζεται από επιστολές του τύπου "τι κραγιόν μου προτείνετε να φοράω όταν κάθομαι μπροστά στο PC μου;", "πού μπορώ να βρω ένα case σε ελαφρό ροζ;", "αυτό το 'Intel inside' που γράφει μπροστά ο υπολογιστής μου είναι δωράκι που υπάρχει μέσα άμα τον ανοίξω;" και "έχει κυκλοφορήσει expansion για την πασιέντζα των Windows;".

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ

Ο Παναγιώτης Λύρης κυκλοφορεί το νέο κόμιξ - παρωδία του Βεζίρη Ιζνογκούντ με τίτλο "Σαρκ Σατ: Θέλω να γίνω διευθυντής Σύνταξης στη θέση του διευθυντή Σύνταξης", παρουσιάζοντάς με να προσπαθώ να εξοντώσω τον Πατρίκο με χίλιους διαφορετικούς τρόπους, χωρίς όμως να φτάνω ποτέ στο πολυπόθητο αποτέλεσμα. Ο Πατρίκος, πιστεύοντας πως το σενάριο του Παναγιώτη έχει γίνει σε συνεργασία μαζί μου και υποκρύπτει κάποιες μύχιες προσδοκίες μου, αρχίζει να με σαμποτάρει προσθέτοντας σκόπιμα λάθη στα άρθρα των συντακτών, με συνέπεια το καινούριο τεύχος του "PC Master" να κυκλοφορεί με τίτλους όπως: "Παθήματα στη Visual C", "User Flower", "Πριν Αγοράσετε... Τυρογαριδάκια", "Flash στα Σπορ" και "PC Cry". Η υπερβολική ματαιοδοξία του, ωστόσο, τον πρόδωσε, αφού ξεχάστηκε και μετονόμασε και τη στήλη "PC Matrix" σε "PC Patrix"...

Κυκλοφορεί το FIFA 2003, σαρώνοντας σε πωλήσεις παντού, εκτός από την Ελλάδα όπου πήγε "άπατο". Επειτα από έρευνα της Electronic Arts, αποδεικνύεται πως η ατυχής έμπνευση των υπευθύνων να συμπεριλάβουν από τις ελληνικές ομάδες μόνο τον Ακράτητο και την Καλλιθέα, καθώς επίσης ταυτόχρονα να αναθέσουν την περιγραφή της ελληνικής έκδοσης στο Νίκο Ευαγγελάτο έπαιξε μάλλον καθοριστικό ρόλο.

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ

Επηρεασμένος από την πρωτοφανή αποδοχή που είχε από το κοινό η συμμετοχή του Πατρίκου στον "Big Brother", ο εκδότης αποφασίζει να ξεκινήσει ένα δικό του τηλεοπτικό show - παραλλαγή, το "Big Master"! Ολοι οι συντάκτες κλείνονται μέσα σε ένα δωμάτιο 4x4, όπου καλούνται να επιβιώσουν για 140 ημέρες, χωρίς τροφή και νερό και με τον Σαρκ Σατ να τους μαστιγώνει αλύπητα νυχθημερόν. Αν και οι θεαματικότητες είναι όντως υψηλότατες, οι ανθρωπιστικές οργανώσεις κινητοποιούνται αμέσως απαιτώντας τη διακοπή του βάρβαρου τηλεοπτικού show, το οποίο χαρακτηρίζεται μάλιστα ως "το χειρότερο πισωγύρισμα στην ιστορία της ανθρωπότητας". Τελικά, το "Big Master" διακόπτεται, παρ' όλο που οι συντάκτες τονίζουν ότι είχαν αρχίσει να το συνηθίζουν και θα είναι πλέον πολύ δύσκολο να προσαρμοστούν ξανά στις συνήθεις μόνο δόσεις μαστιγώματος...

Ο Σαρκ Σατ, μη μπορώντας να πιστέψει πως θα αναγκαστεί να επανέλθει στη ρουτίνα των παλιών ρυθμών, αφήνει το "PC Master" για να πρωταγωνιστήσει στη θέση του Mulder στο δέκατο κύκλο των "X-Files" που αρχίζει να προβάλλεται στην Αμερική. "Εσείς με τον Πατρίκο κι εγώ με τη Scully, suckers", δηλώνει στους εμβρόντητους αναγνώστες του περιοδικού λίγο πριν να φύγει με το αεροπλάνο για να ξεκινήσει την καινούρια καριέρα του.

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ

Ο Hellfire κοιτάζει απορημένος το ρολόι του. "Μπα, περίεργο. Ο Vantor άργησε φέτος να με επισκεφθεί. Λες να πιστεύει πως έχω πάλι υποχρεώσεις σε κανένα συνέδριο; Για να κοιτάξω λίγο τη γυάλινη σφαίρα μπας και δω πού στο καλό βρίσκεται"...

Τα μάτια του έμπειρου Νεκρομάντη γούρλωσαν: "Δεν είναι δυνατόν! Απίστευτο! Κι όμως... κι όμως... η σφαίρα αυτή δεν με έχει προδώσει ποτέ"...

Τι είδε ο Hellfire; Πού οφείλεται η έκπληξη που ένιωσε; Θα εκδώσει, τελικά, το "PC Master" σε βιβλίο τις συνταγές μαγειρικής της Bezalel; Well, φίλοι μου, για τις απαντήσεις σε όλα αυτά τα αγωνιώδη ερωτήματα θα χρειαστεί να περιμένετε μέχρι τον επόμενο Καζαμία μας. Χαρούλη, τελειώσαμε για φέτος...

PC



Διαβάστε μας στην οθόνη σας

PDF αρχεία στο CD του "PC Master"



Όπως θα διαπιστώσατε από το προηγούμενο τεύχος, η στήλη "Most Wanted" έχει πλέον "μεταφραστεί" σε αρχείο .pdf και περιέχεται στην ύλη του CD μας, ελευθερώνοντας έτσι τον πολύτιμο χώρο των 10 και πλέον σελίδων που καταλάμβανε στο περιοδικό.

Θέλουμε να πιστεύουμε ότι αυτή η απόφαση, η οποία ελήφθη έπειτα από πολλή μελέτη και προεργασία, είναι η σωστή. Κατανοούμε, βέβαια, πως κάποιους χρήστες διευκόλυνε η δημοσίευση στο περιοδικό, καθώς μπορούσαν να ανατρέξουν σε αυτήν ανά πάσα στιγμή, παίζοντας ταυτόχρονα το αντίστοιχο παιχνίδι. Ωστόσο, αυτή η δυνατότητα δεν είναι απαραίτητα απαγορευτική στη νέα μορφή, καθώς όσοι έχετε πρόσβαση σε κάποιον εκτυπωτή, μπορείτε άνετα να τυπώσετε το .pdf, το οποίο είναι διαμορφωμένο ακριβώς όπως θα το διαβάζατε και στην παλιά, έντυπη μορφή του. Σίγουρα, όσοι δεν έχουν αυτή την πολυτέλεια, θα δυσαρεστηθούν, όμως, η συγκεκριμένη στήλη αντιμετώπιζε κάποια "προβλήματα". Καταρχήν, τα πλήρη walkthrough παιχνιδιών απευθύνονται στο συγκεκριμένο αναγνωστικό κοινό που παίζει το παιχνίδι. Για παράδειγμα, στο CD του προηγούμενου τεύχους υπήρχε πλήρης οδηγός του ONI. Τώρα, πείτε μου με το χέρι στην καρδιά (συγγνώμη, δεν νιώθετε ότι το περιοδικό έχει αποκτήσει στόμα και λαλιά και σας μιλάει; Είδατε με πόση αμεσότητα εκφράζονται οι συντάκτες του "PC Master";), πόσοι από εσάς παίζετε το συγκεκριμένο παιχνίδι; Πολλοί, δεν



διαφωνούμε, αλλά τι γίνεται με τους υπόλοιπους; Γιατί να στερούμε από μερίδα των αναγνωστών μας ένα σημαντικό μέρος πολύτιμης ύλης, στο οποίο μπορούν να φιλοξενηθούν στήλες που ενδιαφέρουν τους περισσότερους;

Ετσι, λοιπόν, η λύση του .pdf υπήρξε μονόδρομος. Δεν σταματάμε τη δημοσίευση των οδηγών και δεν τους περιορίζουμε σε τμηματική δημοσίευση ανά τεύχος. Δεν υπάρχει πια "λύση του τάδε παιχνιδιού, μέρος Α', η συνέχεια στο επόμενο". Στο προηγούμενο CD του "PC Master" υπήρχε ολόκληρη η λύση του ONI, ενώ στο περιοδικό την είχαμε μοιράσει σε 3 συνέχειες.

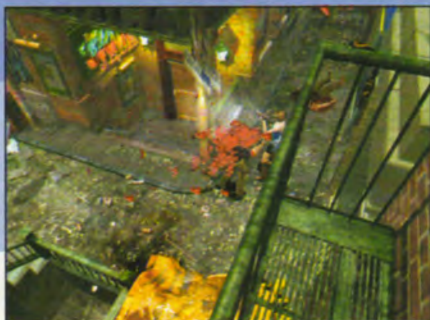
Σε αυτό το τεύχος θα βρείτε ολόκληρο τον οδηγό του Resident Evil 3, γραμμένο από τον συνεργάτη μας Γιάννη Παναγάκη. Μπορείτε να ανοίξετε το αρχείο, να διαβάσετε τα σημεία που σας ενδιαφέρουν και να κρατήσετε κάποιες σημειώσεις ή να εκτυπώσετε μέρος του.

ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΑΔΥΝΑΜΟΣ ΚΡΙΚΟΣ;

Ελπίζουμε η κίνηση αυτή του περιοδικού να εξυπηρετεί τους περισσότερους από εσάς. Ωστόσο, με την ευκαιρία αυτή, τι θα λέγατε για ένα μικρό γκάλοπ; Το θέμα είναι πως, συχνά πυκνά, περνάνε κάποιες σκέψεις από το δαιμόνιο μυαλό του Mr Sark, με αποτέλεσμα να θέλει να τις υλοποιήσει! Μάταια προσπαθούμε να τον συνετίσουμε, 200 τόσοι συντάκτες του περιοδικού. Αυτός, το χαβά του! "Και τι ξέρετε εσείς, νέοι, ακόμα δεν βγήκατε από το larva egg σας και μιλάτε κιόλας;" και άλλα τέτοια! Αφού, λοιπόν, εμείς δεν μπορούμε να του αλλάξουμε μυαλό, ελπίζουμε ότι η δική σας γνώμη μπορεί να τον συνετίσει. Θέλουμε, λοιπόν, να συμπληρώσετε όλοι το κουπονάκι που βλέπετε και να μας πείτε ποιες από τις στήλες του περιοδικού θα θέλατε να δείτε σε μορφή .pdf στο CD μας. Οι αποφάσεις σας πρέπει να βασίζονται στη λογική και όχι στο γεγονός ότι μπορεί απλώς να μη διαβάζετε κάποιες στήλες (αν και ξέρουμε ότι όλες σάς αρέσουν). Για παράδειγμα, κάποιες από αυτές σε μορφή .pdf μπορεί να συνοδεύονται από δεκάδες φωτογραφίες, κάτι που, φυσικά, δεν μπορεί να γίνει μέσα στις σελίδες του περιοδικού. Ακόμα, μπορεί και να μεγαλώσουν -όπως έγινε και με το "Most Wanted"- καθώς δεν θα υπάρχει πρόβλημα χώρου! Βλέπετε πως η μετάβαση από την έντυπη μορφή σε .pdf δεν είναι απαραίτητα επιζήμια, καθώς πολλές στήλες μπορεί να γνωρίσουν βελτιώσεις. Σκεφτείτε τα όλα αυτά, συμπληρώστε το κουπόνι με τις προτάσεις σας και στείλτε το όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Και επειδή το περιοδικό γράφεται για εσάς και μπορείτε να το βοηθήσετε να γίνει ακόμα καλύτερο, μην παραλείψετε να στείλετε τα γράμματα με τις δικές σας προτάσεις. Τη διεύθυνση την ξέρετε.

PC





ΓΚΑΛΟΠ

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΜΑΣ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΣΑΣ

PDF ΑΡΧΕΙΑ ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER"

Στο κουπονάκι που ακολουθεί, μπορείτε να συμπληρώσετε μέχρι 3 στήλες που θα προτιμούσατε, αντί να υπάρχουν στην έντυπη ύλη του περιοδικού, να βρίσκονται στο CD-ROM μας σε σελιδοποιημένη μορφή, αναγνώσιμη από την οθόνη του υπολογιστή και εκτυπώσιμη για όσους έχετε εκτυπωτή. Γράψτε τους τίτλους τους με καθαρά, κεφαλαία γράμματα, συμπληρώστε τα στοιχεία σας και στείλτε το στη διεύθυνση του περιοδικού, μη ξεχνώντας να αναγράψετε στο φάκελο την ένδειξη "Για το γκάλοπ 'Διαβάστε μας στην οθόνη σας'", για να κάνετε ευκολότερη τη διαδικασία της επιλογής.

ΚΟΥΠΟΝΙ

Δηλώστε τις στήλες που προτείνετε να συμπεριλαμβάνονται στο CD του περιοδικού.

1...

2...

3...

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.........................

....

ΤΗΛ:...

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.................................

....

E-MAIL ADDRESS:..........................

....

Στείλτε τις απαντήσεις σας στη διεύθυνση "PC Master" Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη για το γκάλοπ: "Διαβάστε μας στην οθόνη σας".

Game Club

Point System



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 2445310
- Beacon, Αετιδέων 13 & Βουτσινά, Χολαργός, τηλ.: 6595630



94 Civilization III
Ω ναι, είναι γεγονός! Το τρίτο παιχνίδι της σειράς είναι εδώ...



100 Star Wars: Galactic Battlegrounds
Πόλεμος των Αστρων αλά Age of Empires.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
ARABIAN NIGHTS	146	78%
ATLANTIS III	146	96%
COMMANDOS 2	146	97%
CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 01/02	145	87%
COMMANDOS 2	146	97%
END OF TWILIGHT	146	85%
EUROFIGHTER TYFOON	145	81%
EVIL ISLANDS	144	90%
FIFA 2002	146	88%
FLIGHT SIMULATOR 2002	146	90%
HOUSE OF THE DEAD 2 (THE)	144	80%
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	146	60%/90%
KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN	144	90%
MECH COMMANDER 2	144	92%
MYSTERY OF THE DRUIDS (THE)	145	96%
MOTO RACER 3	144	97%
PASSAGE: PATH OF BETRAYAL	146	95%
OPERATION FLASHPOINT	144	89%
QUEST FOR GLORY 4 1/2	145	85%
RED FACTION	145	84%
SCHIZM	145	98%
SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER	144	93%
SPIDERMAN	146	91%
STAR TOPIA	144	93%
SUPER BUST A MOVE	146	86%
THE SIMS: HOUSE PARTY	144	67%
YURI'S REVENGE	145	92%
ZOO TYCOON	146	74%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα!
Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



126 **Druuna**
Γυναίκες υπάρχουν πολλές. Druuna, όμως, μόνο μία.



122 **F1 2001**
Μα ποιος Σουμάχερ; Ποιος Μοντόγια; Εγώ θα το πάρω το τρόπαιο!

106 **Harry Potter**
Είστε μικρός και δεν είστε μάγος; Παίξτε το παιχνίδι.



114 **Aliens vs Predator**
Οι Κόντης και Τουλιάς γίνονται θηράματα του Predator.

KICK-OFF 2002

Η συσκευασία που κοσμεί το εξώφυλλο του τεύχους που κρατάτε είναι δική μας σύνθεση και έγινε για να τιμήσουμε το σημαντικότερο soccer game όλων των εποχών.

Ηταν παραμονές Χριστουγέννων του 1989. Τα σχολεία μόλις είχαν κλείσει και τα παιδιά, ελεύθερα πλέον από τις σχολικές υποχρεώσεις, στόλιζαν ανέμελα το χριστουγεννιάτικο δένδρο. Οχι, όμως, όλα! Κάποια από αυτά ούτε δένδρα στόλιζαν, ούτε καραβάκια, ούτε έκαναν προπόνηση για τα κάλαντα. Δεν είχαν χρόνο για τέτοια, αφού είχαν ήδη παραδοθεί στο καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου όλων των εποχών!

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr



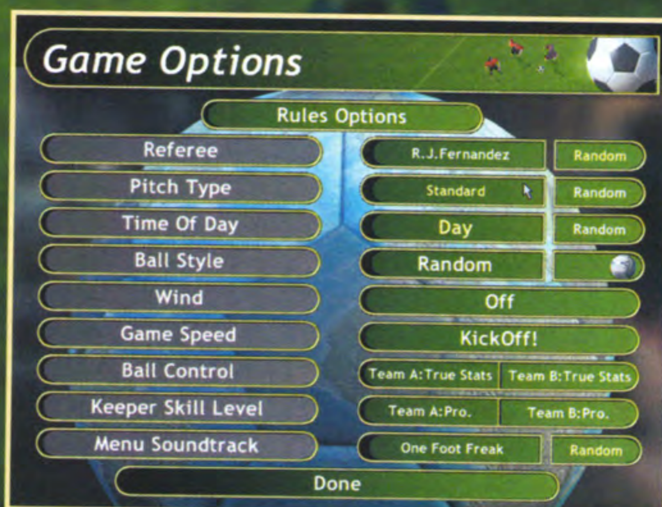
ΕΤΑΙΡΕΙΑ	ANCO/ACCLAIM
ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ	Ιανουάριος 2002
ΕΙΔΟΣ	Arcade soccer sim
ΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΤΟΠΟΣ	www.anco.co.uk
ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΔΟΚΙΜΗΣ	Pentium 500, 128MB RAM, 16MB 3D κάρτα γραφικών, joystick

Τέσσερα σπασμένα joysticks. Μάλιστα, τέσσερα! Τόσα χρειάστηκαν μέχρι να βρεθεί το κατάλληλο. Δεν είχε βρεθεί μέχρι τότε παιχνίδι που να με έχει βάλει σε τόσα έξοδα. Ομως, από την άλλη, δεν υπάρχει παιχνίδι το οποίο να παίζω επί 12 συναπτά έτη και ακόμα να μου προσφέρει τους ίδιους έντονους ρυθμούς διασκέδασης. Ηταν μία από εκείνες τις παγερές (μην εκπλήσσεστε, πριν από 12 χρόνια έκανε ακόμα κρύο το χειμώνα) νύχτες που, στα 14 χρόνια μου, αντί να διασκεδάζω με τους φίλους μου ή να κάνω επανάληψη στα μαθήματά μου (πάντα το σιχαινόμουν αυτό), καθόμουν μπροστά από την Amiga και έπαιζα. Επαιζα ώρες ατέλειωτες, πολλές φορές με αποτέλεσμα να ακούω "καντήλια" από τον πατέρα μου, για την "αφύσικη" προσήλωσή μου στα παιχνίδια. Μα δεν ήταν πολλά παιχνίδια. Ενα παιχνίδι ήταν. Ή τουλάχιστον ήταν ένα από τα λίγα που μπορούσαν να με περιορίσουν τόσο.

Το Kick-Off 2 ήταν το παιχνίδι που συντρόφευσε μεγάλο μέρος της εφηβείας μου (λοιπόν, έτσι εξηγούνται όλα) αλλά και πολλών άλλων συνομήλικων μου. Στο Kick-Off 2 έλαβα για πρώτη φορά στη ζωή μου μέρος σε ένα τουρνουά computer gaming. Δεν τα πήγα και πολύ καλά, αλλά έβαλα τα δυνατά μου να βελτιωθώ. Τις χρυσές μέρες της ενασχόλησής μου με το Kick-Off , έγινα αυτό που θα λέγαμε "master", με αναρίθμητες νίκες και ελάχιστες ήττες. Χάρη στο Kick-Off 2 ανακάλυψα ότι μπορώ να χρησιμοποιώ την εφευρετικότητά μου στα παιχνίδια που παίζω. Ετσι, δεν άργησα να σκαρφιστώ ένα σωρό τρόπους, θεμιτούς και αθέμιτους, για να στέλνω την μπάλα πέρα από το μικρό sprite του "Σωτήρη" (όπως αποκαλούσα, χαριτολογώντας,



Ολες οι βασικές επιλογές σε μία οθόνη. Γρήγορα ναι, πρόχειρα όχι!



Οι επιλογές τακτικής, gameplay και πολλές άλλες γίνονται όπως και στο Kick-Off της Amiga.



Μπορείτε να καθορίσετε και επιλογές match (διαιτησία, κανόνες, χρονική διάρκεια κ.λπ.).



Ιδού το τρομερό γκρουπ που διατίθεται στην beta!

τον τερματοφύλακα) και στα δίχτυα. Εκμεταλλευόμουν κάθε στιγμή, ακόμα και κάθε bug του παιχνιδιού για να πετυχαίνω γκολ, με αποτέλεσμα από μια στιγμή και μετά οι συναγωνισμοί μου με τους άλλους να μην έχουν να κάνουν με τη νίκη ή την ήττα, αλλά με το πόσα γκολ θα σημείωνα! Ναι, ήμουν ο καλύτερος και δεν ντρέπομαι να πω πως το Kick-Off ήταν η αδυναμία μου.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΜΙΑΣ ΕΠΟΧΗΣ

Η μαγική εταιρεία των 16μπιτων home είχε προσπαθήσει, στο πρόσφατο σχετικά παρελθόν, να δημιουργήσει παιχνίδια ποδοσφαίρου σε PCs, αλλάζοντας εντελώς τη φόρμα και την οπτική της. Η πανοραμική απεικόνιση των δύο διαστάσεων και το "επιτραπέζιο" τερέν έδωσαν τη θέση τους στη "μοδάτη" απεικόνιση τριών διαστάσεων, με τα 3D μοντέλα των παικτών να αντικαθιστούν τα μικροσκοπικά bitmaps που έτρεχαν με τρελούς ρυθμούς πάνω κάτω στην οθόνη της Amiga. Τα 3D Kick-Off (με υβριδικές ονομασίες 97 και 98, αλά FIFA) υπήρξαν αποτυχίες για την εταιρεία. Η ANCO απέτυχε να φανεί αντάξια της κληρονομιάς της. Την εποχή που τα παιχνίδια ποδοσφαίρου σε PC άλλαξαν πλήρως το σκηνικό με τα γραφικά 3D και εξαφάνισαν τον αγαπημένο όρο "arcade" για χάρη αυτού του "simulation", μόνο το Total Soccer προσπάθησε να υπενθυμίσει στους χρήστες την αξία του arcade. Πολύ αργά, όμως. Οι χρήστες PC, θαμπωμένοι από τα επιβλητικά 3D γραφικά, τα ρεαλιστικά φωτιστικά εφέ και τα "πραγματικά" πρόσωπα των παικτών των πανάκριβων παραγωγών της Electronic Arts, παραδόθηκαν σε ένα παραλήρημα έλλειψης πραγματικής δράσης και αποθέωσης της παράλογης φιγούρας με το πάτημα ενός κουμπιού. Μόνο κάποιοι παλιοί, πιστοί στις παραδόσεις, συνέχιζαν να παίζουν το αγαπημένο τους ποδοσφαιράκι στα ξεχασμένα απ' το χρόνο home συστήματά τους...

KICK-OFF 2: Η ΑΝΑΓΕΝΝΗΣΗ

Έντεκα χρόνια μετά την κυκλοφορία του κορυφαίου (θα το φωνάζω και θα το λέω) παιχνιδιού ποδοσφαίρου, η ANCO επιστρέφει δριμύτερη. Αυτή τη φορά φαίνεται πως το πάθημα έγινε μάθημα και η εταιρεία δεν προσπάθησε να "αντιγράψει" την Electronic Arts. Το ζητούμενο δεν ήταν αυτό, άλλωστε. Η ANCO έκανε αυτό που έπρεπε να είχε κάνει εδώ και χρόνια, ώστε να είναι αυτή η κυρίαρχη του "εικονικού" ποδοσφαίρου: Να πάρει την πρωτοποριακή σχεδίαση του Dino Dini (εμπνευστή και δημιουργού των Kick-Off) και να την εφαρμόσει απλώς στη σύγχρονη εποχή, χωρίς να θυσιάσει την πλούσια αίσθηση της arcade δράσης για χάρη του "φωτορεαλισμού".

ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ...

Το μόνο που μπορώ να πω για όσους δεν έχουν παίξει Kick-Off 2 στην Amiga και στον Atari ST είναι ότι λυπάμαι.









Αδειάσανε οι δρόμοι, αρχίζει το ματς!

ΑΠΟ ΜΗΧΑΝΗΣ ΘΕΟΣ

Ο Αλκης Πολυράκης επισκέφτηκε τα γραφεία μας και μας άφησε... ξεροψημένους. Ενα "μαγικό δισκάκι" με μία αποκλειστική preview beta του Kick-Off 2002 έμοιαζε σαν ένα πρώιμο χριστουγεννιάτικο δώρο. Kick-Off 2002 είπα; Μα ναι, είμαι σίγουρος ότι είχατε όλοι ψυλλιαστεί για ποιον λόγο έγραψα όλα τα παραπάνω. Αλλά ας πάρουμε καλύτερα τα πράγματα από την αρχή...

KICK-OFF ASSOCIATION

Πάω στοίχημα ότι όλοι έχετε ακούσει για τους λεγόμενους fan οργανισμούς, μέσω των οποίων, χρήστες με κοινά ενδιαφέροντα, δημιουργούν (και πολλές φορές μεγαλουργούν) όμορφα demos και ελκυστικά games. Ως παράδειγμα αναφέρω τα fan games, τα οποία έχουν κάνει την εμφάνισή τους στην adventure scene και συχνά παρουσιάζονται από τις σελίδες του περιοδικού, όπως, επίσης, τις διάφορες demo scenes - αυτές και αν είναι τρανταχτά παραδείγματα fan οργανισμών. Ομως, εγώ θα ανεβάσω το στοίχημα (ε, να βγάλω και κάτι) και θα σας ρωτήσω αν ξέρατε ότι υπάρχει fan οργανισμός του Kick-Off, τον οποίο αποτελούν, φυσικά, παλιοί Amiga users, φανατικοί παίκτες των Kick-Off. Ενας από αυτούς είναι και ο Αλκης. Κάποια στιγμή, λοιπόν, αυτοί οι fans ήρθαν σε επαφή με τον προγραμματιστή του Kick-Off 2, Steve Screech, με αποτέλεσμα να γεννηθεί η ιδέα μιας ανανεωμένης έκδοσης του Kick-Off, που θα κυκλοφορήσει για PC, PlayStation και PlayStation 2.

Και σαν να μην έφταναν αυτά, ο ΚΟΑ (Kick-Off Association) διοργάνωσε, σε συνεργασία με την ANCO, το πρώτο παγκόσμιο πρωτάθλημα Kick-Off 2, σε Amiga παρακαλώ! Ο Αλκης γύρισε από εκεί παγκόσμιος πρωταθλητής (βλέπετε την ανάλογη φωτογραφία που σηκώνει το τρόπαιο) και με όλα τα σημαντικά νέα και τη δοκιμαστική beta. Αλλά είναι καιρός να πάψω να φλυαρώ με ιστορικά και θεσμικά γεγονότα και να περάσω στο "ξεκοκκάλισμα" της beta του παιχνιδιού (την παρουσιάζουμε σε παγκόσμια αποκλειστικότητα, παρακαλώ, καθώς ετοιμάστηκε, όπως μας είπε και ο Αλκης, στην κυριολεξία μέσα σε λίγες ώρες, ενώ δεν υπήρχε πρόβλεψη να δοθεί CD σε κάποιο περιοδικό για preview!).

Οι οδηγίες που συνόδευαν το CD ήταν γραμμένες συνοπτικά από τον Αλκη, αλλά περιλάμβαναν κάποιες από τις βασικές διαφορές της beta με τη final έκδοση του παιχνιδιού. Αλλωστε, το παιχνίδι είναι η συνέχεια του Kick-Off 2 της Amiga, οπότε και τα στοιχεία των επιλογών του είναι παρόμοια με αυτά του προγόνου του. Συγκεκριμένα, στην έκδοση beta που είχα στα χέρια μου, μπόρεσα να παίξω μόνο με την Ελλάδα ως γηπεδούχο ομάδα (δυστυχώς, μόνο εναντίον του PC, αν και υπάρχει η δυνατότητα για παιχνίδι εναντίον ενός άλλου παίκτη) και μόνο για ένα ημίχρονο. Από τα ήδη υπάρχοντα options, κάποια δεν ενεργοποιούνται ακόμα (διαφορετικά γήπεδα, διαφορετικά τέρματα, δίχτυα κ.ά.), δεν υπάρχουν replays, δεν γίνεται να αποθηκευτούν οι επιλογές νέας ομάδας στον team editor, ενώ δεν υπάρχουν ακόμα τα προκριματικά Παγκοσμίου Κυπέλλου. Τεχνικά, το παιχνίδι επίσης δεν πρέπει να θεωρείται ολοκληρωμένο, καθώς δεν υπάρχουν κάποιοι ήχοι (σύμφωνα πάντα με τον Αλκη) και επιλογές γραφικών επιδόσεων.

ΠΑΙΞΤΕ ΜΠΑΛΑ, ΡΕ!

Είστε από αυτούς που άρχισαν να παίζουν παιχνίδια ποδοσφαίρου σε PC; Λοιπόν, ό,τι ξέρατε, ξεχάστε το! Το παιχνίδι είναι δύσκολο. Δεν μαθαίνεται σε μία ώρα και η πρώτη γνωριμία σας με αυτό θα ακολουθηθεί από πολλές χαμένες μπαλιές. Με το joypad το παιχνίδι δεν παίζεται, ενώ και με τα "κλασικά" joysticks για PC (συνήθως προτείνονται για εξομοιωτές) θα έχετε πρόβλημα. Δεν μπόρεσα να απολαύσω το παιχνίδι πλήρως, γιατί ενώ πήγα στα μαγαζιά να αγοράσω ένα joystick "κιβώτιο" (ξέρετε, τα μαύρα τετράγωνα κουτιά με το μοχλό στυλ ηλεκτρονικών), είχαν όλα τελειώσει! Ετσι, αναγκαστικά, έπαιξα με ένα joystick της Microsoft. Βεβαίως, όλα αυτά συνέβαιναν και στο Kick-Off της Amiga, δηλαδή ο παίκτης αργούσε να το μάθει καλά, αλλά όταν το μάθαινε, μπορούσε να κάνει τα πάντα, σχεδόν όσα γίνονται και στο αληθινό ποδόσφαιρο.

Οσον αφορά στα πλήκτρα που έχετε συνηθίσει, ας πούμε από το FIFA, ξεχάστε τα και

ΝΑΤΟΣ Ο ΠΡΩΤΑΘΛΗΤΗΣ

Δεν θα μπορούσαμε παρά να εξυμνήσουμε τον Αλκη με ένα φωτογραφικό αφιέρωμα. Οι εικόνες είναι από το παγκόσμιο πρωτάθλημα Kick-Off 2 το οποίο κατέκτησε!








KICK-OFF 2002



Ο παίκτης μου (ο μπλε) κάτι ξέχασε!



Ρε μεγάλε τερματοφύλακα!

αυτά! Στο ΚΟ2 δεν υπάρχει κουμπί για σέντρα, για πάσα ή για τράβηγμα φανέλας. Τίποτα δεν γίνεται αυτόματα, αλλά όλα εξαρτώνται από την επιδεξιότητά σας. Οπως προανέφερα, υπάρχουν διαφορετικά επίπεδα χειρισμού και καλό είναι, αν παίξετε για πρώτη φορά, να επιλέξετε το ευκολότερο, στο οποίο η μπάλα δεν φεύγει τόσο εύκολα από τα πόδια.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Α και το Ω του Kick-Off! Τα πάντα γίνονται με ένα κουμπί. Οταν ένας παίκτης έχει στην κατοχή του την μπάλα, αυτή δεν κολλά στα πόδια του. Την προωθεί σπρώχνοντάς την προς την κατεύθυνση που επιθυμεί. Πατώντας το κουμπί στιγμιαία, ο παίκτης σουτάρει ή κάνει μακρινή πάσα. Αν μετακινήσετε το μοχλό αριστερά ή δεξιά, αμέσως μετά το πάτημα η μπάλα θα πάρει το αντίστοιχο φάλτσο (το περίφημο after touch). Αν τον μετακινήσετε αντίθετα με τη φορά του παίκτη, η μπάλα θα πάρει ύψος ανάλογο με τη "γλυκύτητα" της μετακίνησης.

Αν κρατήσετε το κουμπί πατημένο, ο παίκτης θα "πατήσει" την μπάλα. Αν το ελευθερώσετε έχοντας τον μοχλό στο νεκρό, ο παίκτης θα συνεχίσει την πορεία του. Αν το ελευθερώσετε έχοντας το μοχλό στραμμένο προς μία κατεύθυνση, ο παίκτης θα κάνει κοντινή πάσα προς τα εκεί.

Αν κάνετε μία απότομη κίνηση του μοχλού, αντίθετη της φοράς του παίκτη, χωρίς να πατήσετε το κουμπί, τότε ο παίκτης θα "σκάψει" την μπάλα (chip shot). Αν μάλιστα το σκάψιμο αυτό γίνει ενώ ο παίκτης βρίσκεται μες στην περιοχή, κοιτάζοντας προς το τέρμα, το σκάψιμο θα γίνει με μικρότερη καμπύλη (θα προσπαθήσει δηλαδή να "κρεμάσει" τον τερματοφύλακα).

Οταν η μπάλα είναι στον αέρα, ένας παίκτης μπορεί να τη διεκδικήσει είτε με κεφαλιά (με ταυτόχρονη κίνηση μοχλού & πάτημα κουμπιού) είτε με ανάποδο ψαλίδι (με αντίθετη κίνηση του μοχλού). Αν ο παίκτης βρίσκεται μες στην περιοχή, η κεφαλιά θα είναι πιο επιθετική ή και ψαράκι.

Η άμυνα γίνεται είτε με πάτημα του κουμπιού (τάκλιν) είτε με επαφή των δύο παικτών, η οποία οδηγεί σε "τζαρτζάρισμα" και τράβηγμα φανέλας. Τα τάκλιν μπορούν να χρησιμοποιηθούν και με επιθετικό σκοπό, αν ο παίκτης προσπαθεί να σκοράρει.

Τα πλάγια γίνονται ως εξής: Κρατάτε το κουμπί πατημένο τόση ώρα όση δύναμη θέλετε να βάλει ο παίκτης, και μόλις ξεκινήσει το animation του, κουνώντας το μοχλό πάνω-κάτω επιλέγετε την κατεύθυνση που θέλετε να στείλετε την μπάλα.

Τα φάουλ και τα κόρνερ είναι πολύπλοκα, εκτός και αν θέλετε να στείλετε την μπάλα σε κάποια από τις προκαθορισμένες πορείες που προσφέρει το παιχνίδι. Αν θέλετε κάτι παραπάνω (φάλτσα, απευθείας γκολ κ.λπ.), θα πρέπει να εκτελέσετε ως εξής: Κρατήστε το κουμπί πατημένο τόσο χρόνο όση δύναμη θέλετε να βάλει ο παίκτης που εκτελεί. Χωρίς να το αφήσετε, κινήστε το μοχλό αντίθετα για να δώσετε ύψος, αριστερά-δεξιά για φάλτσο και, τέλος, αφήστε το κουμπί. Ολα είναι θέμα προπόνησης. Υπενθυμίζω ότι υπάρχει η δυνατότητα να εξασκηθείτε στις στημένες φάσεις στο Practice.

Παίζοντας σε μία στημένη φάση στην άμυνα, μπορείτε να προσθέσετε ή να αφαιρέσετε παίκτες από το τείχος (ή από την άμυνα στο κόρνερ), κρατώντας το μοχλό δεξιά ή αριστερά και πατώντας διαδοχικά το κουμπί. Αντίστοιχα, ως επιτιθέμενος, μπορείτε να προσθέσετε παίκτες στο κόρνερ.

Οταν ένας παίκτης βρίσκεται σε θέση offside, ύστερα από πάσα συμπαίκτη του, το παιχνίδι δεν σταματά αν δεν ακουμπήσει ο τελευταίος την μπάλα και το χρώμα του indicator του αλλάζει και γίνεται πιο σκούρο. Ετσι, σας δίνεται η δυνατότητα να επιχειρήσετε να κερδίσετε την μπάλα με κάποιον άλλο παίκτη και να μη βγείτε offside.

Οταν κάποιος από τους παίκτες σας σκοράρει, αν κρατήσετε το κουμπί πατημένο, μπορείτε να ελέγξετε τις κινήσεις του και να τον οδηγήσετε, για παράδειγμα, να κάνει το γύρο του γηπέδου με τους συμπαίκτες να τρέχουν από πίσω του.

Οταν ο τερματοφύλακάς σας έχει την μπάλα στα χέρια του, μπορείτε να τον κάνετε να τη στείλει με βολέ, να την πασάρει με το χέρι ή να την αφήσει στα πόδια του και να τη χειριστεί ως κανονικός παίκτης, πατώντας στιγμιαία το κουμπί και έχοντας το μοχλό στο νεκρό. Μπορεί επίσης να κάνει ένα πολύ γρήγορο βολέ, κινώντας αντίθετα το μοχλό και πατώντας στιγμιαία το κουμπί, στην περίπτωση αυτή, όμως, δεν θα έχει τον έλεγχο της κατεύθυνσης της μπάλας. Τέλος, όταν ένας χρήστης αμύνεται και η άμυνά του έχει εξουδετερωθεί, μπορεί, κρατώντας πατημένο το κουμπί, να αναγκάσει τον τερματοφύλακά του σε έξοδο!

ΠΙΣΩ, ΚΑΦΟΥΡΕ, ΚΑΙ Σ' ΕΦΑΓΑ!

Λοιπόν, είστε και εσείς ενθουσιασμένοι με όσα ανέφερα; Πάντως, στο αγαπημένο σας περιοδικό τα αίματα έχουν ήδη ανάψει, καθώς ο Καφούρος έχει βάλει στο μάτι το review του παιχνιδιού, που δικαιωματικά μού ΑΝΗΚΕΙ! Δεν έχετε παρά να περιμένετε εναγωνίως κάνα δυο μήνες, για να μάθετε ποιος από τους δύο θα επιζήσει της σκληρής αυτής μονομαχίας! PC

SID MEIER's CIVILIZATION III



Πολιτισμός: Μία έννοια πολύπλοκη και απαιτητική, που γεννήθηκε μαζί με την ανθρωπότητα και συμβαδίζει με την εξέλιξή της. Sid Meier: Ισως ο μοναδικός άνθρωπος που κατάφερε να μετουσιώσει την έννοια αυτή σε παιχνίδια στρατηγικής με ανεπανάληπτη επιτυχία. Το Civilization 3 είναι το τελευταίο μέρος της αυθεντικής σειράς Civilization του μεγάλου δημιουργού, που έχει έρθει για να μας κατακτήσει...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
FIRAXIS/INFOGRAMES

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 300MHz, 32MB RAM, 400MB σκληρός δίσκος, 4x CD-ROM, DirectX 8.0 συμβατή κάρτα γραφικών με 1.024x768 ανάλυση, Windows 98, ME, XP

του Παναγιώτη Λιβιτσάνου



Είχαμε αρκετό καιρό να δούμε έναν τίτλο από τη Firaxis, την εταιρεία του Sid Meier, και σίγουρα η αναμονή για τον καινούριο εκπρόσωπο της αυθεντικότερης σειράς στρατηγικής ήταν μεγάλη. Αν, μάλιστα, λάβουμε υπόψη ότι και το προηγούμενο μέρος της σειράς είναι πλέον ένα κλασικό παιχνίδι, που διαθέτει βάθος και λεπτομέρεια στο gameplay όσο ελάχιστα, γίνεται αντιληπτό το μέγεθος της δουλειάς που έπρεπε να γίνει προκειμένου να το ξεπεράσει. Ισως το πρώτο που νιώθει ο παίκτης με την πρώτη επαφή του με το Civ 3 είναι η αναμφισβήτητη φιλοδοξία του να γίνει βασιλιάς στη θέση του βασιλιά των παιχνιδιών στρατηγικής. Μία φιλοδοξία που χαρακτηρίζει όλο τον τίτλο, από την αρχή κάθε παιχνιδιού μέχρι το τέλος του, και ξαναεμφανίζεται κάθε φορά που ξεκινάτε έναν νέο γύρο. Φυσικά, υπάρχουν αρκετές ομοιότητες με τα προηγούμενα μέρη της σειράς και ιδίως με το διαστημικό Alpha Centauri, αλλά οι βελτιώσεις και το άρτιο "δέσιμο" των πολλών στοιχείων του παιχνιδιού συμβάλλουν στο να δημιουργηθεί ένα ιδιότυπο παιχνίδι, που στέκεται μόνο του και κοιτάζει στα μάτια τα κλασικότερα δείγματα των turn based (βασισμένων σε γύρους) τίτλων στρατηγικής.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΞΑΝΑΓΡΑΦΕΤΑΙ

Εχετε βαρεθεί να ακούτε συνεχώς για την αμερικανική "υπερδύναμη"; Νιώθετε ότι η Αγγλία παραήταν επεκτατική και η Γερμανία ολίγον τι αλαζονική; Θέλετε να κάνετε την Ελλάδα τον πιο ισχυρό πόλο στο σύγχρονο κόσμο; Μια και τίποτα απ' όλα αυτά δεν φαίνεται ότι θα αλλάξει τις επόμενες δεκαετίες τουλάχιστον, αυτή είναι μάλλον η μοναδική ευκαιρία σας να φέρετε τον πλανήτη στα δικά σας μέτρα. Ξεκινώντας από το 4000 π.Χ. και καταλήγοντας στο 2200+ μ.Χ.(ή και πολύ πιο σύντομα) και κατά τη διάρκεια τεσσάρων εποχών (αρχαία, μεσαιωνική, βιομηχανική, σύγχρονη), θα έχετε τη δυνατότητα να σχηματίσετε τη δική σας ιστορία και να επηρεάσετε την εξέλιξη της ανθρωπότητας και των πολιτισμών της, μαθαίνοντας ταυτόχρονα πολλά γι' αυτήν (αφού -ως γνωστόν- η ιστορία επαναλαμβάνεται!). Αρχικά επιλέγετε τη δυσκολία του παιχνιδιού, η οποία σημειωτέον είναι αρκετά αυξημένη, ακόμα και στο εύκολο επίπεδο, τον αριθμό των εχθρών σας, το είδος του χάρτη, καθώς και τις γενικότερες παλαιοντολογικές και κλιματολογικές συνθήκες του πλανήτη που επιλέγετε. Ξεκινάτε με έναν έποικο (settler) και έναν εργάτη (worker) και αρχίζετε να φτιάχνετε πόλεις και να αναπτύσσετε τη βασική δομή του πολιτισμού που επιλέξατε. Επειδή τα πάντα στο παιχνίδι είναι θέμα προτεραιοτήτων και επιλογών και δεν υπάρχουν πάντα "καλές" και "κακές" επιλογές, σε κάθε γύρο ο παίκτης πρέπει να "στύβει" το μυαλό του, προκειμένου να αποδώσει τα μέγιστα. Το θετικό είναι πως ο σχεδιασμός του παιχνιδιού επιτρέπει σε κάθε παίκτη κάθε φορά να λειτουργήσει με υποκειμενικό τρόπο, χωρίς ιδιαίτερους περιορισμούς, και αυτό είναι το μεγάλο στοίχημα που φαίνεται να κερδίζει η Firaxis.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι, στον τεχνικό τομέα, χωρίς να πρωτοπορεί, είναι σίγουρα το πιο εντυπωσιακό ανάμεσα στους τίτλους της ίδιας κατηγορίας που έχουν εμφανιστεί πρόσφατα. Τα δισ-



Το Hall Of Fame περιστοιχίζεται από τις αστείες φάτσες όλων των ηγετών.



Αποψη της οθόνης πόλεως και των λειτουργιών της. Πολύς κόσμος μαζεύτηκε, βρε παιδιά!



διάστατα γραφικά ίσως να θεωρούνται από κάποιους ξεπερασμένα, όμως δεν παύουν να είναι πολύ λειτουργικά και να ενσωματώνονται άριστα στο κλίμα του παιχνιδιού. Οι κινήσεις των μονάδων, οι εκρήξεις, οι αλλαγές στο κλίμα, οι πόλεις, τα βίντεο που παρεμβάλλονται και ο χάρτης του Civilization 3 αποδίδονται με εξαιρετική λεπτομέρεια και ποικιλία, χωρίς να μονοπωλούν το ενδιαφέρον, επιτρέποντας έτσι στον παίκτη να επικεντρωθεί απρόσκοπτα στο στρατηγικό μέρος του τίτλου. Ο σχεδιασμός όλων των στοιχείων του κόσμου είναι κομψός, με μία πανδαισία χρωμάτων, και αποπνέει μια υψηλή αισθητική. Για του λόγου το αληθές, αυτή η αίσθηση του



Η φρεγάτα μου περιπολεί γύρω από τις ακτές της Κορίνθου.

φροντισμένου παρατηρείται παντού στο παιχνίδι, από τα μενού μέχρι τον ήχο. Οσον αφορά στον τελευταίο, αν και όπως συμβαίνει στα παιχνίδια αυτά δεν κάνει συνεχώς αισθητή την παρουσία του, λειτουργεί σε αγαστή συνεργασία με το τμήμα των γραφικών, δημιουργώντας έναν ρευστό κόσμο, όπου η ειρήνη και η ευημερία εναλλάσσονται με τη βία και τον πόλεμο. Σε αυτή την αίσθηση συμβάλλει τα μέγιστα η μουσική, η οποία είναι από τις καλύτερες που έχουμε ακούσει τα τελευταία χρόνια σε παιχνίδι του είδους. Ολες οι μονάδες παράγουν τους δικούς τους ήχους, ενώ οι μάχες ακούγονται δυναμικότατες. Ακόμα και οι ομιλίες κάποιων μονάδων, αν και περιστασιακές, δημιουργούν μία ευχάριστη αίσθηση, που εκτονώνει κάπως την ένταση του αμείλικτου ανταγωνισμού...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Λαμβάνοντας υπόψη την πολυπλοκότητα του τίτλου, ο χειρισμός του Civilization 3 είναι αρκετά απλός και έχει βελτιωθεί σε σχέση με τα προηγούμενα μέρη. Βέβαια, όσοι παίζουν κάποιο παιχνίδι της σειράς για πρώτη φορά ίσως μπερδευτούν αρχικά και δεν βοηθηθούν όσο χρειάζεται από το tutorial (οδηγός εκμάθησης) του παιχνιδιού. Ομως, με τη μέθοδο του "δοκιμάζω και μαθαίνω" και με τη σημαντική συμβολή του εγχειριδίου, ο αρχάριος παίκτης θα εγκλιματιστεί σχετικά γρήγορα. Από την άλλη, όσοι έχουν ασχοληθεί με τα προηγούμενα μέρη της τριλογίας και ιδίως με το Alpha Centauri, δεν θα δυσκολευτούν και μάλλον θα εκτιμήσουν τις απλοποιήσεις που έχουν γίνει από τη μείωση των περιττών μενού. Επίσης, με την προσθήκη της "Civilopedia" στο παιχνίδι, μιας τεράστιας βάσης δεδομένων που περιλαμβάνει οτιδήποτε μπορεί να σας απασχολήσει κατά τη διάρκειά του, όλοι έχουν στη διάθεσή τους τη γνώση που χρειάζεται. Οι κινήσεις των μονάδων γίνονται σε τετράγωνα και στην κύρια οθόνη μπορείτε να διακρίνετε το χάρτη, τα κουμπιά με τις δυνατότητες καθεμιάς από αυτές και ένα παράθυρο με τα στοιχεία του πολιτισμού σας και της επιλεγμένης μονάδας. Με την επιλογή "Advisors' menu" έχετε πρόσβαση στους πέντε βασικούς συμβούλους σας, θα μπορούσαμε να πούμε, τους υπουργούς Εσωτερικών και Εξωτερικών, τον στρατιωτικό, οικονομικό, "κουλτουριάρη" και τον επιστημονικό σύμβουλό σας. Η τρίτη οθόνη που θα σας απασχολήσει είναι αυτή της πόλης σας, από την οποία ρυθμίζετε την κατανομή του πληθυσμού, επιβλέπετε τις πηγές, τα έσοδά της και τα city improvements (αναβαθμίσεις πόλεων). Το μόνο πρόβλημα που παρατηρήσαμε στο συγκεκριμένο τομέα είναι ότι κάποιες φορές οι κινήσεις στην αλλαγή του γύρου γίνονται τόσο γρήγορα, που δεν προλαβαίνεις να δεις τι συνέβη.

ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΚΑΙ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ

Ενα από τα πρώτα θέματα που θα πρέπει να καθορίσετε παίζοντας το παιχνίδι είναι η ένταση της επιστημονικής προσπάθειας που θα κα-



ΓΙΑ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Θα ανακηρυχθείτε νικητής στο Civ 3 αν συμβεί ένα από τα ακόλουθα:
1) Καταφέρετε να φτιάξετε πρώτος το διαστημόπλοιο που θα κατευθυνθεί στον πλανήτη Alpha Centauri, κουβαλώντας αποίκους (η συνέχεια στο ομώνυμο παιχνίδι της Firaxis!).
2) Κυριαρχήσετε στον κόσμο μέχρι περίπου το 2200, σύμφωνα με το σκορ του παιχνιδιού, το οποίο σχηματίζεται λαμβάνοντας υπόψη τον μέσο όρο της οικονομικής, πολεμικής, πνευματικής και εδαφικής ισχύος σας.
3) Καταφύγετε στο... βάρβαρο όσο και κλασικό τρόπο της εξουδετέρωσης όλων των αντιπάλων σας με πολεμικά μέσα.
4) Πετύχετε διπλωματικό θρίαμβο, έχοντας εκλεγεί κατά πλειοψηφία ως γενικός γραμματέας των Ηνωμένων Εθνών.
5) Κυριαρχήσετε τον κόσμο με τη δύναμη του πνευματικού πολιτισμού σας, έχοντας προωθηθεί πολύ μπροστά από όλους τους υπόλοιπους αντίπαλους πολιτισμούς.

ταβάλλει ο πολιτισμός σας. Καθώς ξεκινάτε ουσιαστικά από το μηδέν, με μόνα στηρίγματα την κατασκευή δρόμων, το όργωμα της γης και την κατασκευή ορυχείων, η ανάγκη για ανακαλύψεις που θα κάνουν τη ζωή των ανθρώπων σας πιο εύκολη είναι υπαρκτή. Το πόσο σημαντική είναι, καθώς και τις κατευθύνσεις που θα πάρει η έρευνά σας, θα τα ορίσετε εσείς, διαθέτοντας ένα μέρος του πληθυσμού των πόλεών σας στην επιστήμη και την πνευματική καλλιέργεια. Ο πολιτισμός που είναι επικεφαλής στον αγώνα της έρευνας ανταμείβεται με νέες τεχνολογίες, δυνατότητες αναβάθμισης των πόλεων, με σχέδια κατασκευής νέων μονάδων και κτηρίων. Επίσης, ύστερα από κάποιες ανακαλύψεις-ορόσημα, θα μπορείτε να χτίζετε τα περιβόητα "μεγάλα Θαύματα" (Large wonders) του κόσμου, όπως ονομάζονται στο παιχνίδι, τα οποία είναι μοναδικά και δεν μπορούν να κατασκευαστούν από άλλους πολιτισμούς. Αν, για παράδειγμα, χτίσετε εσείς το κέντρο του Οργανισμού Ηνωμένων Εθνών, τότε κανείς άλλος δεν θα μπορεί να το κάνει. Σημειώνουμε επιπλέον ότι, μετά το πέρας της ανακάλυψης κάποιας απαραίτητης "αλυσίδας" επιστημονικών επιτευγμάτων, θα μπορείτε να μεταπηδήσετε σε κάποια νέα εποχή από τις τέσσερις που διαθέτει το Civ 3. Η πολύχρονη και επίπονη διαδικασία της εξέλιξης του ανθρώπου, έτσι όπως παρουσιάζεται στο παιχνίδι, είναι πολύ πειστική και φαίνεται ότι ο Sid Meier και η ομάδα του έκαναν μία καθ' όλα αξιόλογη ιστορική αναδίφηση. Ισως να θεωρήσει κάποιος παράλειψη το γεγονός ότι παραβλέφθηκαν κάποια σημαντικά σημεία, όπως η ψυχολογία, το θέατρο, ο κινηματογράφος, πρόκειται, όμως, για ελλείψεις που δεν επηρεάζουν το gameplay, ενώ οι βασικές ανακαλύψεις του ανθρώπου έχουν καταγραφεί.

ΠΟΛΕΙΣ, ΑΝΘΡΩΠΟΙ, ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΚΑΙ... ΘΑΜΑΤΑ

Αμεσα σχετικές με την εξέλιξη της επιστήμης είναι οι πόλεις, μια και είναι αυτές που συντηρούν όλες τις κατασκευές που προέρχονται από την ανακάλυψη νέων τεχνολογιών, ενώ απ' αυτές εξαρτάται και η πορεία της αυτοκρατορίας σας. Κάθε πόλη που χτίζετε καταλαμβάνει συγκεκριμένα τετράγωνα, τα οποία στην πραγματικότητα είναι ο χώρος απ' όπου οι κάτοικοι μπορούν να προμηθεύονται φαγητό, πρώτες ύλες και χρυσάφι. Στο χώρο αυτόν ο παίκτης μπορεί να τοποθετήσει τους κατοίκους (αν δεν θέλει να γίνεται αυτόματα με τον κυβερνήτη), ώστε η ανάπτυξη της πόλης να γίνεται κατά το δοκούν. Ετσι, με τη συγκομιδή αρκετού φαγητού, οι πόλεις μεγαλώνουν σε μέγεθος, ενώ με τη μεγαλύτερη παραγωγικότητα, που προέρχεται από τις πρώτες ύλες (και μετριέται σε ασπίδες-shields), μπορεί να κατασκευάζει σε μικρότερο χρονικό διάστημα κτήρια και μονάδες. Τα λεφτά επίσης, ουδείς μίσησε, οπότε αν τοποθετήσετε κατοίκους στα ορυχεία χρυσού, τότε θα αποκομίζετε περισσότερα έσοδα από αυτή την πόλη. Τα τετράγωνα των πόλεων επηρεάζονται αρνητικά από τη μόλυνση του περιβάλλοντος, τις κλιματολογικές αλλαγές και τη στρατιωτική επέμβαση.

Παρά, όμως, τη δραστική συμβολή τους στην ανάπτυξη των πόλεων, πρέπει να τονίσουμε ότι οι άνθρωποι σε αυτό το παιχνίδι δεν είναι μηχανές και έχουν συναισθήματα που επηρεάζονται από παράγοντες, όπως ο πόλεμος, το πολίτευμα και η παιδεία. Η γενική ψυχολογία τους, η οποία στο Civ 3 έχει τις τρεις μορφές της χαράς, της ευχαρίστησης και της θλίψης, μεταβάλλεται τόσο εύκολα



Η Ρώμη λίγο προτού την πλήξει ο πυρηνικός πύραυλός μου...



...και ύστερα, με κάτι εκατομμύρια κόσμο λιγότερο και τεράστια οικολογική καταστροφή (και με μένα εμπόλεμο με τη μισή υφήλιο!).

όσο ο κόσμος γύρω τους. Αν, μάλιστα, ο αριθμός των ατόμων που είναι λυπημένα υπερβεί αυτόν των χαρούμενων, τότε πρέπει να ετοιμαστείτε για επανάσταση, κάτι το οποίο δεν είναι καθόλου σπάνιο φαινόμενο στο παιχνίδι. Για να αποφύγετε κάτι τέτοιο, μπορείτε να αναδιανείμετε τους κατοίκους της πόλης, έτσι ώστε κάποιοι από αυτούς να διασκεδάζουν τους υπόλοιπους.

Αλλος ένας από τους τρόπους που έχετε στη διάθεσή σας, προκειμένου να αυξήσετε τα χαμόγελα και παράλληλα, ο πιο έντιμος δρόμος για να επεκταθείτε εδαφικά, είναι με την ανάπτυξη των πολιτιστικών στοιχείων. Πώς θα γίνει αυτό; Με το χτίσιμο κτηρίων, υπηρεσιών και κυρίως μικρών και μεγάλων θαυμάτων που αυξάνουν το ποσοστό της κουλτούρας-παιδείας στις πόλεις (ναι, μετριέται σε νούμερα!). Οταν το ποσοστό αυτό ξεπεράσει κάποιο όριο, τότε τα σύνορα της επιρροής της πόλης αυτόματα επεκτείνονται και υπάρχει η πιθανότητα κάποια ξένη, με υποδεέστερο πολιτισμό, να εντυπωσιαστεί τόσο πολύ που να προσαρτηθεί στα εδάφη σας! Μετά την κατοχή κάποιας πόλης, ο αλλοδαπός πληθυσμός που βρίσκεται εκεί αρχίζει και συνυπάρχει με τους δικούς σας ανθρώπους, δημιουργώντας μία εθνικά ετερόκλητη πολιτεία, που ίσως πάρει καιρό να ομογενοποιηθεί πλήρως. Η τελευταία παρατήρηση δείχνει ίσως με τη μεγαλύτερη σαφήνεια πόσο πολυσήμαντο και ρεαλιστικό είναι το gameplay του Civ 3. Χρειάζεται, όμως, προσοχή διότι η αποκλειστική ενασχόληση με την κουλτούρα σάς απογυμνώνει ενάντια σε πιθανές εχθρικές επιδρομές και μειώνει δραματικά το εισόδημά σας, αφήνοντάς σας διπλωματικά ακάλυπτους (δεν είναι όλοι οι λαοί τόσο ευγενείς όσο ο δικός σας...). Η συνολική παιδεία του πολιτισμού σας προσμετράται στο τελικό σκορ και είναι ένας μακροχρόνιος δρόμος προς την επιτυχία, που απευθύνεται σίγουρα στους πιο υπομονετικούς.

ΤΟ ΕΜΠΟΡΙΟ ΚΑΙ ΟΙ ΕΜΠΟΡΙΚΕΣ ΟΔΟΙ

Πέρα από τα περιορισμένα υλικά αγαθά που περιγράψαμε ανωτέρω, τα οποία βρίσκονται στα περίχωρα κάθε πόλης, υπάρχουν κάποια στοιχεία, μεταλλεύματα, ορυκτά και πολύτιμοι λίθοι που μπορούν να χρησιμοποιηθούν απ' όλες τις πόλεις που βρίσκονται στο ίδιο έδαφος και όχι μόνο. Για να συμβεί αυτό, απαιτείται τα στοιχεία αυτά να "επικοινωνούν" με τις πόλεις μέσω οδικών, σιδηροδρομικών, ναυτικών ή αεροπορικών γραμμών. Τα αγαθά χωρίζονται σε "luxuries" (πολυτέλειες), τα οποία βοηθούν τους ανθρώπους να γίνουν χαρούμενοι, και σε strategic resources (στρατηγικές πηγές), τα οποία είναι άκρως απαραίτητα, αν θέλετε να κατασκευάσετε μερικά από τα προηγμένα κτήρια και τις μονάδες του παιχνιδιού. Εφόσον κάποιο αγαθό δεν βρίσκεται στα εδάφη σας και δεν μπορείτε να το βρείτε, μπορείτε να επικοινωνήσετε με κάποιον άλλο πολιτισμό και να συνάψετε έναν εμπορικό δεσμό. Εκτός από τα αγαθά αυτά, μπορείτε να ανταλλάξετε χρυσάφι, τεχνολογίες, καθώς και πιο... στρατιωτικής φύσεως αντικείμενα, όπως χάρτες και επικοινω-



Ο σύμβουλος εξωτερικών πάλι κάτι μουρμουράει...


Ο πόλεμος πλέον έχει ξεφύγει από κάθε όριο! Και η Γαλλία μού επιτίθεται με το modern tank της.

Η Firaxis και ο Sid Meier κατάφεραν να δημιουργήσουν έναν προσεγμένο και τεχνικά κορυφαίο τίτλο, με ένα φοβερά εθιστικό και επικό gameplay, το οποίο δεν χάνει καθόλου την αξία του σε βάθος χρόνου.

ΜΕΡΙΚΕΣ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ CIVILIZATION

- Πλέον κάθε πολιτισμός έχει κάποια τάση (μιλιταριστική, εμπορική κ.ο.κ.) και το χτίσιμο κάποιου Θαύματος που έχει σχέση με αυτήν μπορεί να τον οδηγήσει σε έναν "Χρυσό Αιώνα".
- Τα μενού έχουν συρρικνωθεί και ο χειρισμός έχει απλουστευτεί, αλλά το παιχνίδι εσωτερικά έγινε πιο πολύπλοκο.
- Η βαθμολογία της κουλτούρας κάθε πολιτισμού και η αύξηση της επιρροής των πόλεων είναι νέα στοιχεία της σειράς της Firaxis.
- Δεν υπάρχουν ασπίδες μάχης, όπως με τα προηγούμενα Civ, αλλά ακολουθείται ο κανόνας Attack/Defense/Movement και κάθε μονάδα έχει μία μπάρα ενέργειας.
- Δεν υπάρχει Μητρόπολη (Home City).
- Ολες οι μονάδες ύστερα από κάποιο σημείο πληρώνονται από το θησαυροφυλάκιο του πολιτισμού σας.
- Δεν υπάρχουν διπλωμάτες και κατάσκοποι ως μονάδες, αλλά όλα γίνονται μέσω της πρεσβείας (Mr. Miller;).
- Οι άμαχες μονάδες μπορούν πλέον να αιχμαλωτιστούν.
- Εχει προστεθεί η δυνατότητα βομβαρδισμού τετραγώνων από σχετικά μακρινή απόσταση, κάτι που δεν υπήρχε πριν.
- Οι φυσικές πηγές τίθενται υπό διαχείριση τελείως διαφορετικά από ό,τι στα προηγούμενα Civ.
- Ο παίκτης μπορεί πλέον να χτίζει αποικίες (colonies), για να εκμεταλλεύεται προσωρινά πηγές ενέργειας.
- Μία πόλη μπορεί να αποκτήσει ασπίδες (παραγωγικότητα) από την αποψίλωση κάποιου δάσους ή ζούγκλας.
- Το ύψος επηρεάζει τώρα την ορατότητα των μονάδων.
- Οι City Governors (κυβερνήτες πόλεων) μπορούν πλέον να σας βοηθήσουν να αυτοματοποιήσετε κάποιες διαδικασίες στο παιχνίδι.
- Ο φόβος του πολέμου επηρεάζει ψυχολογικά τους πολίτες και λειτουργεί όπως το Senate από τα προηγούμενα Civ.
- Δεν χρειάζεται να τελειώσετε όλες τις επιστημονικές έρευνες για να περάσετε εποχή.
- Το εμπόριο είναι σαφώς βελτιωμένο και πιο εκτενές από ποτέ.
- Εχουν αφαιρεθεί μονάδες, όπως engineers, caravans και freights, από το παιχνίδι.
- Ο φονταμενταλισμός ως πολιτικό σύστημα έχει αφαιρεθεί (για λόγους εποχικούς;).

SID MEIER: ΤΑ ΕΡΓΑ ΕΝΟΣ ΘΡΥΛΟΥ



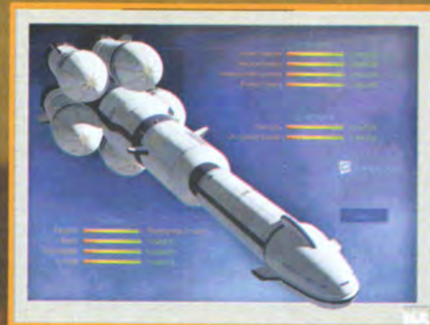
1) F-15 Strike Eagle (1985)
2) Gunship (1986)
3) Pirates! (1987)
4) F-19 Stealth Fighter (1988)
5) Red Storm Rising (1989)
6) M1 Tank Platoon (1989)
7) F-15 Strike Eagle 2 (1989)
8) Covert Action (1990)
9) Railroad Tycoon (1990)
10) Civilization (1991)
11) Return of The Phantom (1993)
12) F-15 Strike Eagle 3 (1993)
13) Colonization (1994
14) Vikings (1996)
15) Civilization 2 (1996)
16) Gettysburg (1998)
17) Alpha Centauri (1999)
18) Civilization 3 (2001)

νίες με τρίτους πολιτισμούς, ακόμα και πόλεις (!). Παράλληλα, κάτι που έχει σχέση με το εμπόριο είναι ότι με την ίδρυση πρεσβειών σε πρωτεύουσες άλλων πολιτισμών θα μπορείτε να συμφωνήσετε κάποιο εμπάργκο προϊόντων απέναντι σε άλλους. Η όλη στάση που διατηρείτε κατά τη διάρκεια των διαπραγματεύσεων συμβάλλει στη διάθεση που θα έχουν οι ξένοι πολιτισμοί απέναντί σας, η οποία κυμαίνεται από "gracious"(ευγνώμων) μέχρι "furious"(εξοργισμένος), με άμεσο αντίκτυπο στην πορεία σας προς την επιτυχία. Προκαλεί, πάντως, θετική εντύπωση ότι οι διαθέσεις δεν είναι πάντα προβλέψιμες και όσο τα πράγματα περιπλέκονται στο παιχνίδι τόσο πιο δύσκολο είναι να τα έχετε καλά με όλους. Πόσο μάλλον όταν ο πόλεμος είναι προ των πυλών...

ΠΟΛΕΜΟΣ ΚΑΙ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΑ

Όσο μακριά και αν φαίνεται ότι βρίσκεται ο πόλεμος τόσο κοντά είναι, και η διπλωματία, αν και με μια πρώτη ματιά μπορεί να φαντάζει ως πανάκεια σε ένα τέτοιο ενδεχόμενο, μπορεί να είναι και η αιτία που το προκάλεσε. Αυτή η λογική του ανελέητου ανταγωνισμού μεταξύ πολεμόχαρων -και όχι μόνο- πολιτισμών, που συνυπάρχουν στο παιχνίδι είναι ίσως ένα από τα πιο ενδιαφέροντα και προκλητικά στοιχεία του νέου Civilization. Ποτέ άλλοτε οι ισορροπίες δεν ήταν τόσο λεπτές και οι ανατροπές είναι συνεχώς μέσα στο πρόγραμμα. Πάντως, πριν να πάρετε την απόφαση να ανάψετε πρώτος τη σπίθα του πολέμου, καλό είναι να γνωρίζετε ότι, όσο δυνατός και να είστε, δεν είστε ο μόνος πάνω στον πλανήτη (ακόμα τουλάχιστον)! Καταρχάς, κατά τη διάρκεια ενός πολέμου, το πολίτευμα που έχετε επιλέξει παίζει βασικό ρόλο στην αντίδραση των πολιτών +σας. Αν έχετε, π.χ., εγκαθιδρύσει κομμουνισμό ή μοναρχία, οι άνθρωποι, τουλάχιστον σύμφωνα με τη Firaxis, θα είναι πιο δεκτικοί στο ενδεχόμενο πολέμου σε αντίθεση με άλλα συστήματα όπως η Δημοκρατία. Επιπλέον, πόλεμος δεν σημαίνει επίθεση μόνο σε πόλεις. Οι στρατιωτικές μονάδες μπορούν να καταστρέψουν διάφορες αναβαθμίσεις που έχετε κάνει σε τετράγωνα, όπως σιδηροδρομικές γραμμές, δρόμους, ορυχεία, πλήττοντας την παραγωγικότητα των πόλεών σας, τα οικονομικά σας και τον πληθυσμό σας.

Παράλληλα, αν οι λόγοι που οδήγησαν στον πόλεμο δεν εξηγούνται επαρκώς ή αν δεν έχετε καλές σχέσεις με τους υπόλοιπους λαούς, να περιμένετε εμπάργκο και συμμαχίες εναντίον σας. Το ίδιο θα συμβεί αν προσπαθήσετε να τοποθετήσετε ανεπιτυχώς κατασκόπους σε μία ξένη πόλη για να προκαλέσετε εξέγερση. Και, φυσικά, μόνο ένας τρελός θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει πυρηνικά όπλα αφού, εκτός από τον όλεθρο που θα σπείρει, θα στρέψει τους πάντες εναντίον του. Η διπλωματία, πάντως, όπως άλλωστε συμβαίνει και στην πραγματικότητα, παρά τα όσα της προσάψαμε, παραμένει ένα μέσο για την άμυνα (ή την επίθεση) του πολιτισμού σας, εφόσον, βέβαια, δεν γίνουν... ατυχείς χειρισμοί του στυλ "Δώσε μου 5 πόλεις, αλλιώς σου κηρύσσω πόλεμο!". Από τη στιγμή που έχετε πρεσβεία σε κάποιον λαό, μπορείτε να συνάψετε στρατιωτική συμμαχία ενάντια σε μία ξένη χώρα, σύμφωνο αμοιβαίας προστασίας και σύμφωνο ειρήνης (αν έχει προηγηθεί πόλεμος). Επίσης, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον καημένο τον πρέσβη σας ως κατάσκοπο για την κλοπή τεχνολογίας ή την παρακολούθηση της παραγωγής σε κάποια πόλη. Αυτές οι δυνατότητες, σε συνδυασμό με την εξαιρετικά αληθοφανή τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων σας, κάνουν το ενδεχόμενο πολέμου και τις διπλωματικές επαφές ένα παιχνίδι για γερά νεύρα που ανεβάζει στο ζενίθ την αδρεναλίνη.



Το διαστημικό λεωφορείο που θα κατευθυνθεί στο Alpha Centauri είναι σχεδόν έτοιμο... Να δούμε ποιος θα γελάσει τελευταίος!



Η φρεγάτα μου βομβαρδίζει την παραθαλάσσια πόλη του Amiens... Ε, μα εκεί που την έχτισαν κι αυτοί!



Το δωμάτιο επικοινωνίας... Τους βλέπω λίγο σαλταρισμένους μαζί μου. Μα έκανα τίποτα ο άμοιρος;



Να και μια φορά που κατάφερα να συμφωνήσω μαζί του!



Αποψη της Αθήνας του 1950. Διακρίνεται ο διαστημικός σταθμός της και το μνημείο για τη θεραπεία κατά του καρκίνου!

ΜΟΝΑΔΕΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Οι μονάδες του Civ 3 χωρίζονται στις μη στρατιωτικές και στις στρατιωτικές. Οι άμαχες μονάδες είναι οι γνωστοί εργάτες (workers) και settlers. Οι πρώτοι κάνουν όλες τις αναγκαίες αναβαθμίσεις στο έδαφος και οι δεύτεροι δημιουργούν πόλεις ή προσθέτουν πληθυσμό (μεγέθους 2 για τους Civilόφιλους:)). Η συντριπτική πλειονότητα, όμως, των μονάδων που θα κατασκευάσετε και θα συναντήσετε στο παιχνίδι είναι στρατιωτικές και ποικίλλουν από τον απλό πολεμιστή (warrior)



Αποψη της κύριας οθόνης και του χάρτη. Η πολλή εργασία, πάντως, δεν κάνει καλό. Ναι, σε εσάς τους εργάτες με τα κόκκινα μιλάω:)

μέχρι τους σύγχρονους πεζοναύτες (marines) και τα τανκς. Εκτός από τις μονάδες εδάφους, υπάρχουν αρκετές θαλάσσιες μονάδες, καθώς και ιπτάμενες, με αιχμή του δόρατος τα μαχητικά στελθ (stealth fighters). Κάθε μονάδα έχει ορισμένους πόντους για την επίθεση/άμυνα/κίνηση (Attack/Defense/Movement points), που ορίζουν τη δύναμή της, ενώ το ταμπούρωμα κάποιας από αυτές σε μία πόλη (με το πλήκτρο "Fortify") αυξάνει τις μονάδες άμυνάς της. Πλέον, είναι σημαντικός και ο αριθμός των μονάδων που μπορούν να βομβαρδίσουν από αρκετά τετράγωνα μακριά, με την επιλογή "Βομβαρδισμός", καταστρέφοντας αναβαθμίσεις και πόλεις. Ετσι, δημιουργείται ακόμα ένας παράγοντας στρατηγικής στις μάχες, ενώ στις δυνατότητες πολλών εξ αυτών έχουν προστεθεί η αναγνώριση και η αναχαίτιση. Επίσης, τα units μπορούν να αποκομίζουν και εμπειρία και να βελτιώνονται κατά τη μάχη, φτάνοντας σε επίπεδο leader (αρχηγού) με πολλά πλεονεκτήματα. Ας σημειωθεί, τέλος, ότι κάθε πολιτισμός έχει τη δική του ειδική μονάδα, που κάνει την εμφάνισή της σε διαφορετικές χρονικές στιγμές.

Σε ό,τι αφορά τώρα την τεχνητή νοημοσύνη, να περιμένετε πολλές δύσκολες παρτίδες με τον υπολογιστή, ειδικά στα πιο μεγάλα επίπεδα δυσκολίας. Λίγες φορές έχουμε προβληματιστεί τόσο πολύ με την ευφυΐα ενός παιχνιδιού και ενός ψηφιακού αντιπάλου, που αν και υποδεέστερος σε δύναμη πυρός, έκανε συνεχώς εκπλήξεις. Κάθε πολιτισμός χρησιμοποιεί κάθε διαθέσιμο μέσο, διπλωματικό, πολεμικό, κατασκοπικό, τεχνολογικό και εμπορικό, προκειμένου να επικρατήσει. Αν και είναι ευγνώμων και συνεργάσιμος μαζί σας, στο παρασκήνιο κάνει ό,τι μπορεί για να επιβληθεί, και αυτή η αγαθή έκφραση της Κλεοπάτρας, π.χ., που μπορεί να σας ηρεμεί, λειτουργεί μάλλον αποπροσανατολιστικά!:) Πάντως, για να είμαστε δίκαιοι, δεν είναι όλοι οι λαοί φοβερά ανταγωνιστικοί ή επιθετικοί. Για την ακρίβεια, καθένας από αυτούς έχει κάποια έμφυτη κλίση, πολεμική, επεκτατική, εμπορική, επιστημονική κ.ά., και λειτουργεί σε συνάρτηση με αυτήν και το περιβάλλον του. Είναι αναπόφευκτο γεγονός ότι στο τέλος μόνο ένας απ' αυτούς θα διακριθεί. Αυτό δεν συμβαίνει, άλλωστε, και στον δικό μας κόσμο;

Ο ΑΝΘΟΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Το Civilization 3 είναι πάνω από όλα πολιτική, με όλη τη σημασία της λέξης. Πρόκειται για έναν "εξομοιωτή" πολιτικής, που ακολουθεί τα βήματα του ανθρώπου από την εποχή που άρχισε να οργανώνεται σε ομάδες και συστήματα και να ανακαλύπτει τη γραφή -εποχή ορόσημο για τον πολιτισμό κάθε λαού- μέχρι τη μεταμοντέρνα εποχή της κατάκτησης του Διαστήματος και της αποίκισης άλλων πλανητών. Ολη η αντιφατικότητα της ανθρωπότητας, τα ιατρικά θαύματα, η ανάπτυξη των επιστημών, των τεχνών, η προσέγγιση στο θεό σε αντιδιαστολή με τη βία, τον πόλεμο, τον όλεθρο, την υποκρισία και την αδυναμία, είναι συγκεντρωμένα σε αυτόν εδώ τον τίτλο. Η Firaxis και ο Sid Meier κατάφεραν να δημιουργήσουν έναν προσεγμένο και τεχνικά κορυφαίο τίτλο, με ένα φοβερά εθιστικό και επικό gameplay, το οποίο δεν χάνει καθόλου την αξία του σε βάθος χρόνου. Εύγε! PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	97
ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΤΕΧΝ. ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ	95

96



Πολύπλευρο, αληθινό, συναρπαστικό. Απλώς εξαίρετο.

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

"A long time ago in a galaxy far, far, far, far, far (κόλλησε η βελόνα) away"... Κάπως έτσι θα ξεκινούσε οτιδήποτε σχετικό με το Star Wars, είτε πρόκειται για παιχνίδι είτε για ταινία. Το Star Wars Galactic Battlegrounds, όμως, δεν αρχίζει έτσι, γιατί πρόκειται για ένα παιχνίδι εντελώς καινούριο από τη LucasArts. Βλέπετε, μετά την όχι και τόσο καλή εντύπωση που άφησε το Star Wars Force Commander, η LucasArts πήρε ένα καλό μάθημα και προκειμένου να χτίσει μία μηχανή εκ του μη όντως για το νέο strategy της, αποφάσισε να χρησιμοποιήσει κάτι έτοιμο, κάτι δοκιμασμένο. Ετσι, γεννήθηκε το Star Wars Galactic Battlegrounds, ίσως το πιο ολοκληρωμένο strategy που έχουμε δει από τον κόσμο του Star Wars.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@Otenet.gr





Το Force Commander, η προηγούμενη απόπειρα της LucasArts για τη δημιουργία ενός war strategy, δεν στέφθηκε με την επιτυχία που θα άρμοζε σε ένα παιχνίδι που έφερε το βαρύγδουπο όνομα Star Wars. Για την αποτυχία αυτή κυρίως ευθυνόταν η πολύ βαριά μηχανή του, η πολύ μικρή ποικιλία επιλογής μονάδων και παρατάξεων και ένα σωρό άλλες μικρολεπτομέρειες που έκαναν το Force Commander να περάσει σχεδόν απαρατήρητο από τον κόσμο των strategies.

Ωστόσο, αυτή η αναφορά στην τελευταία αποτυχία θα είχε αξία, αν η LucasArts επαναλάμβανε το ίδιο λάθος και στο επόμενο παιχνίδι της. Ομως, η σοφή "μαμά" LucasArts έπαθε κι έμαθε και έτσι αποφάσισε στο Star Wars Galactic Battlegrounds να χρησιμοποιήσει κάτι πιο σίγουρο, κάτι πιο δοκιμασμένο, με τις απαραίτητες ρυθμίσεις προκειμένου να πληροί τις προδιαγραφές του κόσμου των Star Wars. Πήρε, λοιπόν, τη μηχανή του Age Of Empires II: Age Of Kings, της εταιρείας Ensemble Studios, και "έχτισε" επάνω της το νέο strategy. Τα πάντα και τίποτα, όμως, δεν είναι ίδιο με το Age Of Kings. Ναι μεν το γραφικό περιβάλλον και ο χειρισμός είναι αντιγραφή από

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

LUCASARTS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Windows 95, 98, 2000 Millennium ή XP, συμβατότητα με DirectX, Pentium II στα 233MHz ή ταχύτερο, 32MB μνήμη (64MB συνιστώμενη), κάρτα γραφικών 2MB (4 συνιστώμενη), κάρτα ήχου, CD-ROM 4x, πληκτρολόγιο, mouse και, τέλος, αφίσα του Yoda ή του Darth Maul στο δωμάτιό σας





Wookies ενωμένοι, ποτέ νικημένοι... Σκηνές από τη μαλλιαρή παρέλαση.



Τελικά, η μαλλιαρή παρέλαση έφτασε στο Baraki και τα έκανε όλα Γης μαδιάμ.

το Age Of Empires II, αλλά τα γραφικά των μονάδων και των κτηρίων, τα εφέ, τα "δέντρα" τεχνολογίας και τα ηχητικά εφέ έχουν αλλάξει. Η κατάσταση, όπως καταλαβαίνετε, είναι κάπως μπερδεμένη, γιατί, ενώ έχετε την εντύπωση ότι το παιχνίδι είναι ίδιο με το Age Of Kings, ανακαλύπτετε κάτι που σας κάνει να αλλάξετε γνώμη.

Δεν ξέρω γιατί έχω "κολλήσει" στο θέμα των ομοιοτήτων και των διαφορών, αφού το ερώτημα που θα έπρεπε να με απασχολεί είναι κατά πόσο το παιχνίδι είναι αξιόλογο. Με δεδομένο, όμως, το γεγονός ότι η κοινότητα των gamers δεν ανέχεται ξαναζεσταμένες τυρόπιτες, είμαι υποχρεωμένος να ασχοληθώ και με τον αν το παιχνίδι μοιάζει ή όχι με το Age Of Kings. Μετά, λοιπόν, τον εξονυχιστικό έλεγχο που του έκανα, θα το χαρακτήριζα ως ένα άψογο Total Conversion του Age Of Kings (κάτι σαν το WarCraft III total conversion for StarCraft, που είχα παρουσιάσει στη στήλη "Modified Gaming" τον προηγούμενο μήνα).

Κλείνοντας αυτήν τη μακροσκελέστατη εισαγωγή, να αναφέρω ότι το Star Wars Galactic Battlegrounds κυκλοφόρησε τη χειρότερη δυνατή εποχή. Κατανοώ το άγχος της LucasArts να προλάβει τη χριστουγεννιάτικη αγορά, αλλά τώρα το Star Wars Galactic Battlegrounds καλείται να κοντραριστεί με άλλα δύο αξιόλογα strategies που κυκλοφόρησαν την ίδια περίοδο, το πολλά υποσχόμενο Empire Earth της Sierra και το πρωτότυπο Stronghold.

Εχοντας κατά νου όλα τα παραπάνω, θα αποπειραθώ να σας παρουσιάσω μία όσο το δυνατόν πιο ολοκληρωμένη και αντικειμενική εικόνα του παιχνιδιού. Καλή ανάγνωση...

ΥΠΟΘΕΣΗ - CAMPAIGNS - SINGLE PLAYER

Ο κόσμος του Star Wars είναι μία αστείρευτη πηγή έμπνευσης για τη δημιουργία παιχνιδιών, αφού η βιομηχανία του Star Wars δεν έμεινε μόνο στις ταινίες, αλλά προχώρησε ένα βήμα παραπέρα, στις νουβέλες (γραφικές και μη). Χρονολογικά, το παιχνίδι τοποθετείται σε 4 περιόδους. Η πρώτη περίοδος βασίζεται στο Star Wars Episode I: Phantom Menace, οι The Rise Of The Empire και Rebellion Era βασίζονται στα τρία κλασικά επεισόδια του Star Wars με τους Darth Vader, Luke Skywalker, Chewbacca και τα ρέστα (εδώ να αναφέρω το εξής παράδοξο: Ο ορθογράφος του Office όλα τα παραπάνω ονόματα δεν τα υπογράμμισε ως λάθη, τα είχε στη μνήμη του!), και η τέταρτη και τελευταία, αυτή που οι περισσότεροι προφανώς αγνοείτε, ονομάζεται The New Jedi Order Era, όπου ο Luke Skywalker ιδρύει την ακαδημία των Jedi, η οποία επαναφέρει αργά αλλά σταθερά την τάξη στο γαλαξία μετά τη διάλυση της Empire.

Στο Galactic Battlegrounds οι άνθρωποι



Το Fortress γονατίζει μπροστά στην υπέροχη στρατηγική μου, την κατά μέτωπο επίθεση.

της LucasArts εκμεταλλεύτηκαν τα μέγιστα το τεράστιο αυτό background και δημιούργησαν ένα άψογο campaign, το οποίο περιέχει 6 διαφορετικά σενάρια, από έξι μέχρι οκτώ αποστολές το καθένα. Το πρώτο campaign λειτουργεί και ως tutorial - όπως ακριβώς στο Age Of Kings με τους Σκωτσέζους και τον William Wallace, αν δεν κάνω λάθος *[όχι δεν κάνεις -Χ.Κ.]*. Το δεύτερο αφορά στην Trade Federation, κατά τη διάρκεια του Episode I, καθώς εξαπλώνει τις δυνάμεις της στον πλανήτη Naboo, και στο τρίτο παίζετε με τους Gungans, 3.000 χρόνια πριν από το

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Πολύ καλός ήχος και ατμόσφαιρα
- Γρήγορο στο φόρτωμα
- Πολύ καλός χειρισμός
- 6 διαφορετικές, βγαλμένες μέσα από το Star Wars, παρατάξεις
- Πλούσιο σενάριο

Αρνητικά

- Μέτρια γραφικά
- Artificial Intelligence υπό το μηδέν
- Σχεδόν ίδιο με το Age Of Empires II

Episode I, σε περίοδο εμφυλίου πολέμου. Στο τέταρτο campaign θα αναλάβετε το ρόλο της Galactic Empire, η οποία προσπαθεί να επιβληθεί στη Rebel Alliance μετά την καταστροφή του πρώτου Death Star, ενώ στο πέμπτο είστε με το μέρος της Rebel Alliance και με τη βοήθεια της Princess Leia πρέπει να κατατροπώσετε την Galactic Empire. Στο τελευταίο (και φαρμακερό, λόγω δυσκολίας) campaign χειρίζεστε τους μαλλιαρούς Wookiees με τη βοήθεια του Chewbacca, ενώ προσπαθείτε να επαναφέρετε την τάξη μετά την καταστροφή του δεύτερου Death Star και τη διάλυση της Galactic Empire.

Οπως παρατηρείτε τα campaigns αντλούν το backgrounds τους από 6 τελείως διαφορετικές χρονικά περιόδους. Κανένα από αυτά δεν δανείζεται αυτούσιο το σενάριο από τις ταινίες. Σημαντική είναι, επίσης, η παρουσία μεγάλων ηρώων απ' όλες τις εποχές, οι οποίοι βοηθούν το στρατό σας και παράλληλα είναι χαρακτήρες-κλειδιά για την εξέλιξη του σεναρίου. Ετσι, στις αποστολές θα μπορείτε να χειριστείτε τους: Chewbacca, Han Solo, Luke Skywalker, Obi Wan Kenobi, Darth Maul, Yoda, Princess Leia, Darth Vader και άλλους πολλούς! Η παρουσία αυτών των χαρακτήρων βάζει τον παίκτη ακόμα πιο βαθιά στο κλίμα του Star Wars [ειδικά όταν πήρα στα χέρια μου τον Darth Vader, ρίγη συγκίνησης και σπασμοί διαπερνούσαν το κορμί και την ψυχή μου *(επιτέλους, Κόντη, έγινες άντρας -Χ.Κ.)*].

Αξια αναφοράς είναι η ύπαρξη της επιλογής Data Bank από το αρχικό μενού του παιχνιδιού, η οποία επιτρέπει στο χρήστη να δει πληροφορίες για τους πλανήτες στους οποίους θα πρέπει να πολεμήσει, τους ήρωες και, φυσικά, για τις έξι παρατάξεις. Το παιχνίδι, όμως, δεν σας περιορίζει μόνο σε αυτά τα έξι campaigns. Εχετε τη δυνατότητα, μέσω





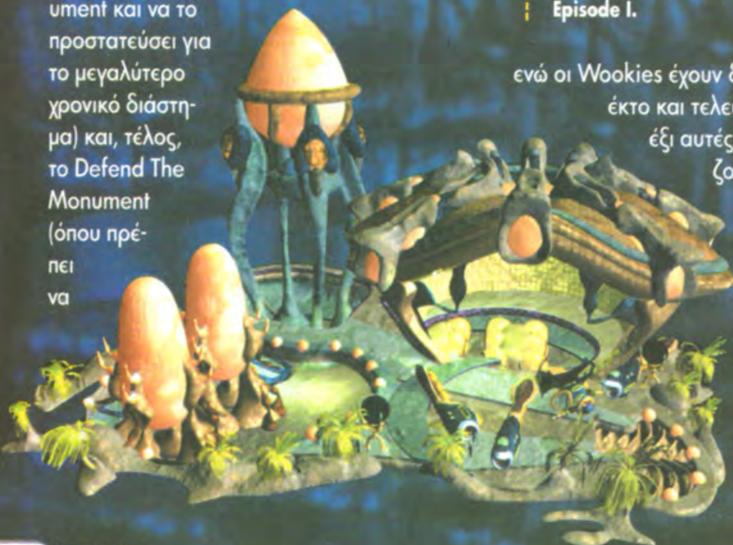
Φωτογραφία "δύο σε ένα" που αποδεικνύει: α) ότι ο Καφούρος είναι υποψήφιος Jedi και β) ότι είναι απόγονος του Chewbacca!



Από το campaign της Trade Federation. Εδώ πρέπει να βρείτε το software, που θα επαναφέρει σε λειτουργία τα ακινητοποιημένα Droids.

του Standard Game και επιλέγοντας Scenarios, να παίξετε διάφορες Single Player αποστολές/Campaigns, τις οποίες μπορείτε είτε να κατεβάσετε από το Internet είτε να φτιάξετε εσείς από το Scenario Editor του παιχνιδιού. Ηδη μία μεγάλη ποικιλία από τέτοια αρχεία-πίστες υπάρχει στο Internet. Οσοι ενδιαφέρεστε, μπορείτε να κατεβάσετε αποστολές για το Galactic Battlegrounds από τη διεύθυνση http://swgb.heavengames.com/ downloads.

Πέραν των campaigns, όμως, υπάρχουν πέντε διαφορετικά είδη παιχνιδιών, τα οποία μπορείτε να παίξετε είτε σε Single Player είτε σε Multiplayer, τα: Random Map (νέος χάρτης κάθε φορά, κατά τα άλλα είναι μία κανονική παρτίδα), Deathmatch (ξεκινάτε με άφθονα resources και μπορείτε άμεσα να φτιάξετε μάχιμες μονάδες, οπότε απολαμβάνετε γρήγορη δράση και ξύλο), Terminate The Commander (όπου καλείστε να σκοτώσετε τον αρχηγό της αντίπαλης παράταξης, που ως συνήθως είναι κάποιος ήρωας), Monument Race (όπου κερδίζει όποιος κατορθώσει να φτιάξει ένα monument και να το προστατεύσει για το μεγαλύτερο χρονικό διάστημα) και, τέλος, το Defend The Monument (όπου πρέπει να προστατεύσετε το monuments σας ενάντια στις ορδές των αντιπάλων). Οπως είδατε, το Galactic Battlegrounds θα σας προσφέρει αρκετές, για να μην πω ατελείωτες, ώρες διασκέδασης!



ΟΙ ΠΑΡΑΤΑΞΕΙΣ

Οι παρατάξεις στο Star Wars Galactic Battlegrounds είναι έξι, όσα και τα campaigns. Οι Royal Naboo είναι η μοναδική φυλή η οποία δεν έχει δικό της campaign, ενώ οι Wookies έχουν δύο (το Tutorial και το έκτο και τελευταίο). Πιστεύω ότι οι έξι αυτές φυλές αντικατοπτρίζουν πλήρως τον κόσμο του Star Wars, τουλάχιστον έτσι όπως τον έχουμε γνωρίσει μέσα από τις ταινίες, και είναι απόλυτα ισορροπημένες από άποψη δυναμικότητας. Παίζοντας Single Player μπορείτε να οδηγηθείτε σε πολέμους μεταξύ παρατάξεων οι οποίες δεν σχετίζονται χρονολογικά (για παράδειγμα, Galactic Empire εναντίον Trade Federation ή Rebel Alliance με Royal Naboo). Ας τις δούμε όμως αναλυτικότερα:



Ο στρατός των Droids μού θυμίζει τη μάχη μεταξύ Trade Federations και Gungans στο Episode I.

➤**GALACTIC EMPIRE:** Η εξουσία και η κυριαρχία της είναι αδιαμφισβήτητες στο γαλαξία. Με τη βοήθεια των σκοτεινών δυνάμεων της Force, ο Darth Vader και εσείς θα προσπαθήσετε να φέρετε μία ανάσα πνοής για την αυτοκρατορία, βοηθώντας στην αναγέννηση του Death Star. Storm Troopers, AT-ATs, Tie Fighters και πολλές ακόμα μονάδες είναι στις διαταγές σας, έτοιμες να γονατίσουν τους Rebels και να επιβάλλουν την τάξη.

➤**GUNGANS:** Οι Gungans, γηγενής πληθυσμός του πλανήτη Naboo, διάσημοι για τα μακριά αυτιά τους, αποτελούνται από διάφορες φυλές. Ως φυλή δεν έχουν εξελιχθεί καθόλου όσον αφορά στην τεχνολογία. Αυτό δεν σημαίνει, όμως, ότι υστερούν σε σχέση με τις αντίπαλες παρατάξεις, αφού, ενώ οι υπόλοιποι εξελίσσονταν, οι Gungans βελτίωναν τις μεθόδους τους στη γενετική μηχανική, εφαρμόζοντάς την σε κτήρια, όπλα και ζώα! Είναι δεινοί κολυμβητές, γι' αυτό άλλωστε κατέχουν το δυνατότερο ναυτικό στόλο από όλες τις άλλες παρατάξεις. Οι διάσημες φρεγάτες τους είναι σχεδόν αόρατες, αφού έχουν τη δυνατότητα να βυθίζονται κάτω από το νερό! Τέλος, οι Gungans έχουν τη μοναδική ικανότητα να δημιουργούν κατοικίες μέσα στη θάλασσα, οι οποίες θεωρούνται πιο δύσκολα προσβάσιμες από τις εχθρικές μονάδες.

➤**REBEL ALLIANCE:** Οι γνωστοί επαναστάτες, που τόλμησαν να σηκώσουν το κεφάλι τους ενάντια στην κυριαρχία και την υποδούλωση που απλόχερα πρόσφερε η Galac-

STAR WARS EPISODE II

Θα ήταν παράλειψη να κάνω παρουσίαση ενός παιχνιδιού για το Star Wars και να μην αναφέρω τι γίνεται με τα γυρίσματα της ταινίας "Star Wars: Episode II". Υπενθυμίζω ότι το "Star Wars: Episode I" άφησε μία πικρή γεύση σε όλους τους φανατικούς που το είδαν. Αυτό πιστεύω ότι οφείλεται στο γεγονός ότι όλοι το περιμέναμε σαν τρελοί και είχαμε σχηματίσει πλασματικές εικόνες για το πώς θα θέλαμε να είναι και, τελικά, δεν μας άρεσε... Κατά τη γνώμη μου ήταν μια πολύ καλή ταινία, που δεν εντυπωσίασε, όμως, γιατί το κοινό έχει συνηθίσει τέτοια εντυπωσιακά εφέ και δεν είδε κάτι πρωτόγνωρο, όπως όταν είχε κυκλοφορήσει η κλασική τριλογία "Star Wars" πριν από δύο δεκαετίες. Ας επιστρέψουμε τώρα στο θέμα μας. Το πλήρες όνομα του δεύτερου επεισοδίου θα είναι "Star Wars Episode II: Attack Of The Clones" και θα κυκλοφορήσει στην Ελλάδα στις 17 Μαΐου 2002. Η ταινία θα εξελίσσεται περίπου 10 χρόνια μετά το προηγούμενο επεισόδιο, οπότε θα δούμε τους Anakin Skywalker, Obi Wan Kenobi, Yoda (πάλι δεν βρήκε ορθογραφικό λάθος το Office!), Shmi Skywalker, Chancellor Palpatine, Jar Jar Binks (ε, όχι, δεν θα το αντέξω!), C3-PO, R2-D2, Boba Fett (λείπει ο Μάης από τη Σαρακοστή;) και τον μυστηριώδη Bounty Hunter *(Harry Potter δεν έχει - Χ.Κ.)*. Δεν θέλω να σας αποκαλύψω τίποτα παραπάνω για το σενάριο, για να μη σας χαλάσω την έκπληξη... Για περισσότερα "καυτά" νέα, επισκεφθείτε το site www.starwars.com/episode-ii. Πέντε μήνες έμειναν ακόμα, νομίζω ότι μπορείτε να αντέξετε!



tic Empire. Από μία αδύναμη ομάδα, κατόρθωσε να γίνει η μοναδική και ισχυρότερη οργάνωση που αντιστάθηκε και, τελικά, κατατρόπωσε την Galactic Empire. Εχει πιλότους με φοβερές μαχητικές ικανότητες και η συλλογή της τροφής είναι πιο εύκολη από ό,τι σε άλλες παρατάξεις.

➤**ROYAL NABOO:** Οι Naboo έχουν πλούσια ιστορία και κουλτούρα. Παρ' όλο που είναι μαθημένοι στην ειρήνη, η πολεμική μηχανή τους είναι υπολογίσιμη και μπορεί να αντιμετωπίσει επί ίσοις όροις όλους τους εχθρούς. Διαθέτουν χαρακτηριστική αρχιτεκτονική και οι εργάτες τους είναι ιδιαίτερα καλοί στην εξόρυξη nova crystals. Τους Royal Naboo δεν θα τους βρείτε σε κανένα από τα campaigns, αλλά μπορείτε να τους παίξετε μόνο σε Single Player Scenarios.



Το Power Core είναι ένα κτήριο που τροφοδοτεί με ενέργεια τα υπόλοιπα. Ακόμα μία πρωτοτυπία που εισήγαγε το Galactic Battlegrounds.

➤**TRADE FEDERATION:** Οι Nute Gunray και Rune Haako, της φυλής Neimoidian, είναι αυτοί που κινούν τα νήματα της άπληστης (και όχι άπλυτης) Trade Federation, η οποία αρχικά είχε ξεκινήσει ως μία οργάνωση διαγαλαξιακών εμπόρων, για να καταλήξει σε μία παράταξη με τρομερή δύναμη, ικανή να αλλάξει τα δεδομένα και τις ισορροπίες στο γαλαξία. Η μάχιμη δύναμη της Trade Federation αποτελείται κυρίως από ρομπότ, τα γνωστά Droids. Το σχέδιό της κατά τη διάρκεια του campaign είναι η εξάπλωσή της στον πλανήτη Naboo. Χαρακτηριστική φυσιογνωμία, που θα σας βοηθήσει, είναι ο -θεός- Darth Maul!

➤**WOOKIES:** Τα παράξενα, πανύψηλα, μαλλιαρά θηρία θεωρούνται πρωτόγονοι, επειδή κυκλοφορούν χωρίς ρούχα, μιλάνε με παράξενες κραυγές, ιαχές και γρυλίσματα. Στην πραγματικότητα, όμως, διαθέτουν έναν πολύ εξελιγμένο πολιτισμό, με επιστήμονες και μηχανικούς οι οποίοι, όταν ένιωσαν την απειλή της Galactic Empire, δημιούργησαν όπλα για να αμυνθούν. Είναι πολύ σκληροί και ανθεκτικοί πολεμιστές και δεν θα σας απογοητεύσουν!

Το Star Wars Galactic Battlegrounds καλείται να κονταριστεί με άλλα δύο αξιόλογα strategies που κυκλοφόρησαν την ίδια περίοδο, το πολλά υποσχόμενο Empire Earth της Sierra και το πρωτότυπο Stronghold.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Από τη στιγμή που διαπίστωσα τις ομοιότητες μεταξύ του Galactic Battlegrounds και του Age Of Kings, αναρωτιόμουν τι θα γράψω σε αυτό το τμήμα του review. Η πιο πρακτική λύση θα ήταν να κάνω ένα Copy-Paste του αντίστοιχου τμήματος του Age Of Kings (αστειεύομαι, φυσικά), αλλά μια τέτοια επιλογή δεν ενδείκνυται για τον μοναδικό λόγο ότι, εάν τολμούσα να κάνω κάτι τέτοιο, αυτό θα ήταν το τελευταίο review μου (υπό το άγρυπνο βλέμμα του Σαρκ Σατ). Οσοι έχετε ασχοληθεί με το Age Of Empires II, μην μπείτε στον κόπο να δείτε το tutorial του παιχνιδιού, γιατί τζάμπα θα ξοδέψετε το χρόνο σας. Η νοοτροπία του παιχνιδιού, το "τεχνολογικό δέντρο", ακόμα και τα είδη των μονάδων είναι σχεδόν ίδια (300 διαφορετικές μονάδες διαθέτει το παιχνίδι). Στο Age Of Empires II όπως και στο Galactic Battlegrounds έχετε τέσσερις βασικές πρώτες ύλες. Στο μεν πρώτο αυτές ονομάζονται food, stone, gold και wood, στο δε δεύτερο food, ore (σίδηρος), carbon (το ξύλο δηλαδή) και nova crystals (είναι κάτι σαν τα Gold του AoE II). Ο παραλληλισμός των πρώτων υλών είναι καλός, δεν λέω, αλλά αυτό που δεν μπόρεσα να καταλάβω είναι το εξής: Πώς είναι δυνατόν αρκετές μονάδες της Trade Federation να απαιτούν food ως πρώτη ύλη, αφού όλες είναι Droids; Νομίζω ότι κανείς δεν μπορεί να απαντήσει σε αυτό το ερώτημα, οπότε συνεχίζουμε.

Στο Galactic Battlegrounds όπως και στο Age Of Empires II έχετε τέσσερα tech levels, το καθένα από τα οποία σας προσφέρει νέες

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS



Φτιάξαμε και ένα Monument... μεγάλο και εντυπωσιακό.



Εδώ χειρίζομαι τον Darth Maul, ο οποίος επιδίδεται στο αγαπημένο του σπορ: κυνήγι Gungans.

δυνατότητες και Upgrades. Επίσης, η νοοτροπία των Upgrades τόσο στις μονάδες όσο και στα κτήρια είναι ίδια με αυτήν του Age of Empires II, ενώ αντί για τα Monks του AoE II έχετε τους Jedi (των καλών) ή Sith (των κακών), οι οποίοι έχουν τη δύναμη να "κλέβουν" κτήρια. Με το κτήριο Fortress μπορείτε να κατασκευάσετε τις Special μονάδες κάθε παράταξης, ενώ παράλληλα λειτουργεί και ως αμυντικό κτήριο. Σημαντικό ρόλο στο Galactic Battlegrounds παίζουν οι πολιορκητικές μηχανές, διότι όλες οι μονάδες δεν είναι εξίσου καλές στο να καταστρέφουν κτήρια και τείχη. Στη λίστα των ομοιοτήτων να προσθέσουμε και τις "ειδικότητες" των παρατάξεων, όπου καθεμία έχει ειδικότητα σε κάτι (π.χ. να μαζεύει food, άλλη να μαζεύει nova crystals κ.λπ.), και τα απανωτά Upgrades.

Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν και ορισμένα σημεία-σταθμοί που ξεχωρίζουν το Star Wars Galactic Battle Grounds από το AoE II. Πρώτο και βασικότερο είναι η εισαγωγή των ιπτάμενων μονάδων, οι οποίες έχουν τη δυνατότητα να περνάνε πάνω από τα "απόρθητα" τείχη, και ο μόνος τρόπος να αντιμετωπιστούν είναι οι Anti-Air μονάδες ή τα κτήρια (οπότε έχουμε Air Units και Anti-Air Units). Επίσης, οι Jedi, πέρα από το να κλέβουν κτήρια, έχουν και άλλες δυνατότητες. Σε μάχη σώμα με σώμα ένας Jedi θερίζει και με τα διάφορα Upgrades γίνεται πανίσχυρος, ενώ ένα από τα Upgrades τού επιτρέπει να είναι μόνιμα αόρατος! Ετσι, στο παιχνίδι εισάγεται ένα νέο στοιχείο, η ικανότητα Stealth, την οποία έχουν και ορισμένα πλοία των Gungans (οπότε και ο αντίπαλός τους χρειάζεται μονάδες που βλέπουν τα Stealth). Επειδή ένας Jedi/Sith μπορεί να γίνει πολύ δυνατός, για να ισορροπηθεί η κατάσταση, κάθε παράταξη από το Fortress της μπορεί να φτιάξει Bounty Hunters, μονάδα εξειδικευμένη στο να σκοτώνει Jedi ή Sith.

Ακόμη μία καινοτομία που αλλάζει σημαντικά τον παράγοντα του gameplay είναι η δυνατότητα Shielding, είτε από το Shield Generator κτήριο είτε από διάφορες ειδικές μονάδες που έχουν αυτόνομο Shielding. Ενα Shielded κτήριο ή μονάδα προστατεύεται από μία μπάρα από Hit Points, τα οποία χάνονται πρώτα και ανακτώνται αυτόματα με την πάροδο του χρόνου (οι Gungans έχουν φορητή Shield Generator ως Special μονάδα). Τέλος, επειδή το Galactic Battlegrounds διαδραματίζεται στο μέλλον, οι περισσότερες μάχες γίνονται εξ αποστάσεως και σπανίως σώμα με σώμα, όπως στο AoE II.



Μετά την αναφορά των ομοιοτήτων και διαφορών θα κάνω μία μικρή στάση στο A.I. (Artificial Intelligence), το οποίο είναι επιεικώς βλακώδες. Προβλήματα παρατηρούνται στο Path Finding των μονάδων. Αν οι μονάδες έχουν εντολή να πάνε σε ένα σημείο του χάρτη και σε ένα σημείο της πορείας τους παρεμβληθεί κάποιο παράξενο εμπόδιο, όπως γκρεμισμένη γέφυρα ή ποτάμι, τότε θυμίζουν παρελάσεις από μεθυσμένους Σκωτσέζους. Είναι που είναι δύσκολο να χειρίζεστε μεγάλο αριθμό μονάδων στη μάχη (κάθε παίκτης μπορεί να χειρίζεται μέχρι 200 μονάδες!), πρέπει να τις μαζεύετε κιόλας από τα βοσκοτόπια και τα λαγκάδια! Ζήτω που καήκατε, θα σας κάνει φιλετάκια ο Darth Vader!

Στο κεφάλαιο "Χειρισμός", τώρα, οι ομοιότητες με το Age Of Empires II είναι καθαρές και ξάστερες (να φανταστείτε ότι ακόμα και ορισμένα Short Cuts έχουν μεταφερθεί όπως ήταν απ' το AoE II). Το Formations των μονάδων σας, το πώς καλείτε τους εργάτες για οχύρωση, το μενού εντολών... όλα, μα όλα θυμίζουν AoE II. Μπορεί να ακούγεται ως μειονέκτημα αυτή η ομοιότητα, αλλά κατά τη γνώμη μου δεν είναι. Δεν είναι ντροπή μία εταιρεία να αντιγράφει το χειρισμό και τη μηχανή γραφικών ενός επιτυχημένου παιχνιδιού, ειδικά όταν αυτό είναι το AoE II, το οποίο έχει υποδειγματικό χειρισμό και gameplay.

Πριν να ολοκληρώσω αυτό το τμήμα του review, θα κάνω μια μικρή παρατήρηση, η οποία θα σας βοηθήσει να καταλάβετε πώς λειτουργούν οι μάχιμες μονάδες από το χρώμα των laser τους. Ετσι, όταν μία μονάδα έχει κόκκινο laser στην επίθεση, τότε είναι αποτελεσματική ενάντια σε πεζικό, όταν έχει πράσινο laser είναι αποτελεσματική εναντίον κτηρίων και, τέλος, εάν έχει μπλε laser, είναι αποτελεσματική ενάντια σε μηχανικές μονάδες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Επειτα από αρκετές ώρες παιχνιδιού, σκε-

φτόμουν ότι το συγκεκριμένο κεφάλαιο θα έπρεπε να έχει τον τίτλο Dark Side-Light Side. Οπως καταλαβαίνετε, λοιπόν, το μελανό σημείο του παιχνιδιού είναι τα γραφικά του. Αντίθετα, ο ήχος είναι αξιόλογος, ατμοσφαιρικός και φοβερά ρεαλιστικός.

Αφού το Galactic Battlegrounds χρησιμοποιεί τη μηχανή της Ensemble Studios από το Age Of Kings ήταν λογικό τα γραφικά να είναι κομματάκι "παλιά" και κατ' επέκταση να μην είναι τόσο ελκυστικά όσο θα μπορούσαν να είναι εάν χρησιμοποιούνταν μία πιο πρόσφατη μηχανή, όπως αυτή του Age Of Mythology (του παιχνιδιού που πυρετωδώς ετοιμάζει η Ensemble Studios και θα το δούμε μέσα στο 2002). Αλλά σιγά μην άφηνε η Microsoft την Ensemble Studios να δώσει τη φρεσκότατη μηχανή του Age Of Mythology με τα 3D γραφικά στη LucasArts. Ετσι, λοιπόν, η Lucas "τσάκωσε" τη μηχανή του Age Of Kings... Ωστόσο, τα πράγματα δεν είναι τόσο αποκαρδιωτικά όσο ακούγονται. Απλώς εγώ απογοητεύτηκα γιατί το παιχνίδι δεν είχε 3D γραφικά στις μονάδες του. Παρά την έλλειψη των 3D γραφικών, όμως, υπάρχει η επιλογή τριών αναλύσεων στο παιχνίδι, των 800x600, 1.024x768 και 1.280x1.024, με την τελευταία να καλύπτει κάπως τη χαμηλή ποιότητα των γραφικών.

Παρ' όλο που η μηχανή δεν επέτρεπε καλύτερα γραφικά, η Lucas έκανε πολύ καλή δουλειά. Κάθε παράταξη έχει τα δικά της γραφικά και στα κτήρια και στις μονάδες (εάν εξαιρέσουμε αυτές που βγαίνουν από κοινά κτήρια όπως ο Jedi/Sith Temple). Ανάλογα με το Upgrade που έχουν οι μονάδες αλλάζουν και γραφικά, πέραν των νέων δυνατοτήτων τους. Τα γραφικά είναι πιστά με αυτά από τις ταινίες, αλλά υπάρχει αυτό το κλασικό πρόβλημα αναλογίας μεγέθους κτηρίων και μονάδων, το οποίο βέβαια είχε και το Age Of Kings. Πολύ εντυπωσιακές είναι οι εκρήξεις κτηρίων ή κατεστραμμένων μονάδων, ενώ αφύσικη θεώρησα την κίνηση των ιπτάμενων μονάδων, οι οποίες κάθονται ακριβώς εκεί όπου τις αφήσατε, σαν στρατιωτάκια στον αέρα. Βέβαια, και εδώ υπάρχει δικαιολογία, διότι στο Age Of Kings δεν υπήρχαν καν ιπτάμενες μονάδες, οπότε και μόνο η προσπάθεια που κατέλαβαν για να δημιουργήσουν οι προγραμματιστές της Lucas κάτι τέτοιο είναι αξιόλογη. Σε γενικές γραμμές, τα γραφικά μπορεί να μην είναι καλά, αλλά από ένα σημείο και μετά δεν θα καταλαβαίνετε τη χαμηλή ποιότητά τους, γιατί θα σας έχει απορροφήσει το gameplay!

Ο ήχος είναι το πιο "δυνατό" σημείο του παιχνιδιού μετά το gameplay. Η Lucas έχει κάνει επαγγελματικές ηχογραφήσεις με ηθοποιούς, κάτι που φαίνεται ακόμα και στις μικρότερες μονάδες. Το αποκορύφωμα είναι όταν μιλάνε ήρωες, όπως ο Luke Skylwalker ή ο Darth Vader, που η φωνή τους σε ταξιδεύει σε άλλες εποχές. Ακόμα και ο ήχος των μονάδων καθώς κινούνται θυμίζει Star Wars. Εκρήξεις, lasers, Light Sabers, όλα άψογα! Ούτε ένα ψεγάδι δεν μπόρεσα να βρω στον ήχο, κάτι που με χαροποίησε ιδιαίτερα, διότι συνειδητοποίησα ότι η Lucas Arts έκανε ό,τι περνούσε από το χέρι της με βάση τα δεδομένα και τις δυνατότητες που είχε. Παρουσίασε όσο το δυνατόν καλύτερα γραφικά τής επέτρεπε η μηχανή του Age Of Kings και στον ήχο έδωσε ρέστα...



Ολοι γονατίζουν μπροστά στον Darth Vader και τα Storm Troopers!

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Προτού καταλήξω σε κάποιο συμπέρασμα, ζήτησα τη γνώμη και άλλων παικτών για το παιχνίδι, προκειμένου να έχω μια πιο ολοκληρωμένη άποψη. Δεν υπήρχε, όμως, κοινή εκτίμηση. ΕΓΩ (...ο ψωνισμένος), όμως, κατάφερα να υπερπηδήσω όλα τα εμπόδια (100 μετ' εμποδίων) και να βρω τη μαγική εξίσωση που εξηγεί τις απόψεις των παικτών. Ετσι, κατέληξα στα εξής συμπεράσματα: Οσοι παίκτες είχαν έστω και την ελάχιστη αδυναμία στο Star Wars, έκοψαν αρτηρίες (ούτε καν φλέβες) για χάρη του Galactic Battlegrounds. Το θεωρούν το καλύτερο strategy που έχει βγει από τον κόσμο του Star Wars, και δεν τους αδικώ. Οσοι παίκτες δεν ασχολούνται με Star Wars και δεν έχουν παίξει Age Of Empires 2, το βρήκαν αρκετά χαριτωμένο, αλλά όχι για να σπαταλήσουν τις ώρες τους. Στην τελευταία κατηγορία, τώρα, δηλαδή στους φανατικούς του Age Of Empires 2, οι απόψεις διίστανται, ανάλογα με την ανοχή του καθενός. Αλλοι θεώρησαν βεβήλωση του Age Of Empires αυτή την αντιγραφή, ενώ άλλοι το υποδέχτηκαν ως ακόμη μία επιβεβαίωση ότι το αγαπημένο τους παιχνίδι κυριαρχεί στα strategies.



Αλωνίζω! Βέβαια, με καθυστερούν λίγο οι Shields, αλλά θα γονατίσουν και αυτές.

Τα παραπάνω φαντάζομαι ότι θα σας βοηθήσουν να καταλάβετε αν θα σας αρέσει ή όχι το παιχνίδι. Εγώ, αν και φανατικός του Age Of Empires 2 αλλά και του Star Wars, αυτή η "αντιγραφή" δεν μπορώ να πω ότι με ενθουσίασε, καθώς συνέχεια έβλεπα αμέτρητες ομοιότητες. Αλλά, τελικά, είναι καλύτερο από το "ολότελα" του Force Commander. Τα strategies δεν "πάνε" τη Lucas, η Lucas με τη σειρά της δεν "πάει" τα strategies, οπότε η λύση που επέλεξε ήταν η καλύτερη δυνατή. Καλή τύχη and may the dark side of the force be with you!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	83
GAMEPLAY	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΗΧΟΣ	98
ΑΝΤΟΧΗ	90

87



Το καλύτερο strategy που έχει κυκλοφορήσει για Star Wars, βασισμένο στο Age Of Empires II, αλλά με πολλές διαφορές.

Harry Potter and the Philosopher's Stone

Μετά το βιβλίο, το card game, την κινηματογραφική ταινία και τα αμέτρητα αναμνηστικά που έχουν κυκλοφορήσει με ήρωα τον Χάρι Πότερ, ήρθε η σειρά του computer game. Ταυτόχρονα με την παγκόσμια πρεμιέρα της ταινίας, το "Harry Potter and the Philosopher's Stone" βρέθηκε στα ράφια των καταστημάτων όλου του κόσμου, στοχεύοντας σε μία εξίσου επιτυχημένη πορεία. Ώρα, λοιπόν, να δούμε εάν τα spells έπιασαν τόπο...

του Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, He Who Must Not Be Named

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
ELECTRONIC ARTS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Για να ξεκινήσει το παιχνίδι χρειάζεται Pentium II 266MHz, 32MB RAM, 400MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό, 4MB 3D κάρτα γραφικών που να υποστηρίζει Direct 3D, 4x CD-ROM, DirectX 8.0. Για να το απολαύσετε θα χρειαστείτε σύγχρονο μηχάνημα με πολύ καλή κάρτα γραφικών



Ακολουθώντας τη μόδα της εποχής, το "Harry Potter and the Philosopher's Stone" περιλαμβάνεται στην κατηγορία των action-adventures, αν και θα το χαρακτηρίζαμε περισσότερο ως ένα εξελιγμένο 3D platform. Κι αυτό γιατί στις πίστες του παιχνιδιού δεν θα βρείτε τέρατα προς εξόντωση ή επιβλητικά bosses, αλλά δοκιμασίες που πρέπει να φέρετε σε πέρας προκειμένου να εκπληρώσετε τον εκάστοτε στόχο σας: είτε να μάθετε σωστά τη χρήση ενός spell, είτε να νικήσετε σε έναν αγώνα Quidditch, είτε να βάλετε τον Draco Malfoy στη θέση του, είτε να προστατέψετε το ίδιο το Philosopher's Stone!

Οπως σε σχεδόν κάθε τίτλο του είδους, έτσι και στο "Harry Potter and the Philosopher's Stone" θα συναντήσετε τα κλασικά bonuses διάφορων ειδών, τα βατραχάκια που ανεβάζουν την αντοχή σας, κρυφά δωμάτια που πρέπει να ανακαλύψετε και να εξερευνήσετε καθώς και τις απαραίτητες κινούμενες πλάκες που, αφού ενεργοποιήσετε με το κατάλληλο spell, πηδάτε επάνω τους για να οδηγηθείτε σε μια καινούρια πίστα. Με λίγα λόγια, όλα τα φετίχ των platform games είναι εδώ, όχι όμως μόνο αυτά, αφού εξίσου σημαντικό ρόλο παίζει η μαγεία, ενώ σε ορισμένα σημεία θα χρειαστεί να... βάλετε το μυαλουδάκι σας να δουλέψει προκειμένου να καταφέρετε να βγείτε σώοι από δύσκολες καταστάσεις.



GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός του "Harry Potter and the Philosopher's Stone" δεν αναμένεται να σας δυσκολέψει σχε-



Αλλοι καβαλάνε καλάμια και άλλοι... σκούπες!



Ο προθάλαμος του Hogwarts.

δόν καθόλου, με εξαίρεση το πέταγμα με τη σκούπα και τα Quidditch games. Σε όλες τις υπόλοιπες πίστες, αρκεί το αριστερό πλήκτρο του mouse ή το Alt για να εκτελέσετε ένα spell, το δεξί πλήκτρο ή το Ctrl για το jump και... that's all! Το σκαρφάλωμα γίνεται αυτόματα, ενώ υπάρχει και δυνατότητα autojump που ενεργοποιείται/απενεργοποιείται από το Options menu του παιχνιδιού.

Οταν βρίσκεστε πάνω στην ιπτάμενη σκούπα σας, τα πράγματα γίνονται λίγο δυσκολότερα, αφού αφ' ενός δεν είναι τόσο απλό να την ελέγξετε, αφ' ετέρου θα χρειαστεί, εκτός από τα arrow keys, να χρησιμοποιήσετε και τα πλήκτρα A και Z για επιτάχυνση και επιβράδυνση της σκούπας αντίστοιχα. Στο Quidditch, το παιχνίδι των μάγων στη σχολή μαγείας του Hogwarts, θα χρειαστείτε αρκετή εξάσκηση (ευτυχώς, περιέχεται ένα extra πρωτάθλημα Quidditch εκτός του κυρίως παιχνιδιού, όπου μπορείτε να προπονηθείτε όποτε και όσο θέλετε), για να καταφέρετε να πιάσετε το Golden Snitch, την περίφημη φτερωτή μπάλα. Συγκεκριμένα, το Snitch δημιουργεί κατά το πέταγμά του ένα μαγικό "στεφάνι" πίσω του κι εσείς πρέπει, χειριζόμενοι κατάλληλα τη σκούπα σας, να μπείτε μέσα σε αυτό και να το ακολουθήσετε κατά πόδας για να φτάσετε, τελικά, στο ίδιο το Snitch και να το πιάσετε.

Σε περίπτωση που αντιμετωπίζετε κάτι "εχθρικό" στο παιχνίδι, είτε πρόκειται για ένα πρόσωπο, είτε για το Snitch, ή το ιπτάμενο κλειδί που κυνηγάτε προς το τέλος της περιπέτειας, στο κάτω αριστερά τμήμα της οθόνης εμφανίζεται μια μπάρα ενέργειας του αντιπάλου που δείχνει πόσο κοντά είστε στο στόχο σας. Αντίστοιχα, η δική σας αντοχή εμφανίζεται επάνω αριστερά με τη μορφή ενός κεραυνού, που είναι άλλωστε και το "σήμα κατατεθέν" του Χάρι Πότερ. Η αντοχή σας μπορεί να αυξηθεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μαζεύοντας τα βατραχάκια που κατά καιρούς θα συναντάτε, ενώ υπάρχουν διάφορα άλλα bonuses, όπως τα beans που ανταλλάσσετε στους διαδρόμους του Hogwarts με κάρτες διάσημων μάγων. Μία extra πίστα θα ανοίξει αν καταφέρετε να μαζέψετε όλες αυτές τις κάρτες, γεμίζοντας το album σας.

Ας περάσουμε τώρα στα spells. Αυτά τα μαθαίνετε παρακολουθώντας τα μαθήματα στη σχολή μαγείας του Hogwarts, η εκμάθησή τους μάλιστα γίνεται με έναν αρκετά πρωτότυπο τρόπο: Ο καθηγητής σχεδιάζει το spell στην οθόνη κι εσείς πρέπει να περάσετε γρήγορα τον κέρσορα του mouse πάνω από το σχήμα, όπως σε μια μονοκοντυλιά, χωρίς





Ο Χάρι Πότερ με τον Headmaster Albus Dumbledore.

να βγείτε έξω από αυτό. Ανάλογα με το πόσο καλά θα το πράξετε αυτό, δίνετε πόντους στον "κοιτώνα" σας (Gryffindor). Δεν αρκεί να σχεδιάσετε κάθε spell μονάχα μία φορά, αλλά τέσσερις διαδοχικά, για καθεμία από τις οποίες σας παραχωρείται, φυσικά, λιγότερος χρόνος απ' ό,τι στην προηγούμενη, ενώ επίσης το σκορ που πρέπει κάθε φορά να πετύχετε για να θεωρηθεί ότι έχετε μάθει το spell ανεβαίνει και αυτό σταδιακά. Πάντως, όταν τελειώσετε με την εκμάθηση ενός spell, μπορείτε πλέον να το εκτελείτε με το wand σας όποτε χρειαστεί (το wand διαλέγει πάντα αυτόματα το κατάλληλο spell).

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Αποδίδει σωστά την ατμόσφαιρα του κόσμου του Hogwarts
- Η δράση του έχει ποικιλία, χωρίς σημεία που θα σας κουράσουν
- Πουθενά αλλού δεν μπορείτε να παίξετε Quidditch καβάλα στο σκουπόξυλό σας
- Τα spells δίνουν μια ξεχωριστή "νότα" στο παιχνίδι
- Υποδύεστε τον Χάρι Πότερ!

Αρνητικά

- Το σενάριο έχει κενά. Αν δεν είστε εξοικειωμένοι με το βιβλίο ή την ταινία ίσως σχηματίσετε λάθος γνώμη γι' αυτό
- Δεν μπορείτε να κάνετε save όπου θέλετε
- Οι εμβόλιμες non-interactive σκηνές δεν προσπερνιούνται με το πάτημα ενός πλήκτρου
- Χρειάζεστε πολύ ισχυρό μηχάνημα για να το απολαύσετε σε όλη τη μεγαλοπρέπειά του

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Οι περισσότερες κριτικές που διάβασα για το "Harry Potter and the Philosopher's Stone" εξυμνούν το ότι παραμένει πιστό στο σενάριο του αυθεντικού έργου, κάποιοι μάλιστα έγραψαν πως "πρόκειται για την καλύτερη μεταφορά κινηματογραφικής ταινίας στους υπολογιστές". Σίγουρα η δύναμη της εικόνας είναι μεγάλη, δεν αντιλέγει κανείς, αλλά δεν θα πρέπει να παραβλέψουμε το γεγονός πως η αυθεντική μορφή του "Harry Potter



ΟΙ ΔΥΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΠΙΣΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Προσοχή: Οι γραμμές που ακολουθούν περιέχουν spoilers. Μην τις διαβάσετε αν θέλετε να μείνετε σε αγωνία για το τέλος του παιχνιδιού.

Στη συνέχεια θα δούμε πώς θα περάσετε τις δύο τελευταίες πίστες στο "Harry Potter and the Philosopher's Stone". Στην πρώτη, λοιπόν, από τις δύο ο Χάρι Πότερ έχει μόλις καταφέρει να περάσει τη δοκιμασία των potions και βρίσκεται αντιμέτωπος όχι με τον Snape, όπως ο ίδιος περίμενε, αλλά με τον καθηγητή Quirrell! Ναι, αυτός είναι τελικά ο "κακός" της υπόθεσης και αρχίζει να εκτοξεύει εναντίον σας επικίνδυνα spells! Τι θα κάνετε;

Το μυστικό, όπως έχετε ίσως αντιληφθεί, βρίσκεται στα κουτιά. Πρέπει να μετακινήσετε ένα μεγάλο κουτί μπροστά στη ράμπα όπου έχει ανεβεί ο Quirrell και ένα μικρότερο λίγο πίσω του, ώστε να ανεβείτε πρώτα από το μικρό στο μεγάλο και στη συνέχεια να πηδήξετε επάνω στη ράμπα, οπότε η πίστα τελειώνει. Οσο μετακινείτε τα κουτιά με το flipendo spell, προσπαθείτε να μένετε ακριβώς από πίσω τους, μια κι έτσι τα spells του Quirrell δεν σας πετυχαίνουν. Μη χρησιμοποιήσετε τα δύο chocolate frogs που υπάρχουν στην πίστα παρά μόνο εάν η αντοχή σας πέσει πολύ. Επίσης, όταν μετακινείτε το μικρό κιβώτιο μην πηγαίνετε πάρα πολύ κοντά του, γιατί θα ενεργοποιηθεί το Autoclimb.

Οταν φτάσετε επιτέλους στον Quirrell, θα εμφανιστούν μερικά ακόμη βατραχάκια (τα παίρνετε όλα) και θα ανοίξει η επόμενη πόρτα που σας οδηγεί στην τελική μάχη ενάντια στο Voldemort. Καταρχήν, μπορείτε να του αφαιρέσετε αρκετή ενέργεια, ρίχνοντας κολόνες επάνω του. Για να το κάνετε αυτό, θα στέκεστε καλυμμένοι πίσω από κάθε κολόνα και θα περιμένετε το Voldemort να εμφανιστεί στο αριστερό (όπως κοιτάτε εσείς) μέρος της κολόνας. Τότε και μόνο τότε θα καστάρετε το flipendo, οπότε η κολόνα θα πέφτει επάνω του. Αφού ξεμπερδέψετε με τις κολόνες, αρχίστε να τρέχετε γύρω γύρω στην εξωτερική περίμετρο του δωματίου. Μόλις τελειώσει το πενταπλό spell που σας ρίχνει ο Voldemort, μεσολαβεί συνήθως ένα μικρό διάλειμμα μέχρι να εξαπολύσει το επόμενο spell. Τότε πλησιάστε όσο πιο κοντά μπορείτε και καστάρετε το flipendo στον καθρέφτη. Στη συνέχεια γυρίστε πίσω και ξαναρχίστε να τρέχετε γύρω γύρω. Επιμένοντας σε αυτή την τακτική, θα αποφεύγετε τα spells του Voldemort, μειώνοντας παράλληλα σταδιακά την αντοχή του μέχρι να τον εξοντώσετε τελείως.






Θα καταφέρετε να πιάσετε το Golden Snitch στο εθνικό άθλημα των μάγων, το περιβόητο Quidditch;

and the Philosopher's Stone" είναι έντυπη και όχι κινηματογραφική (ο Χάρι Πότερ έγινε γνωστός πρώτα από τα βιβλία της Rowling), συνεπώς δεν νομίζω πως είναι σωστό να μιλάμε στη συγκεκριμένη περίπτωση για "μεταφορά από τον κινηματογράφο". Πάντως, είναι αλήθεια ότι το παιχνίδι ακολουθεί τη δομή του original έργου, από τη στιγμή που ο Χάρι Πότερ έρχεται στο Hogwarts μέχρι την εύρεση της Φιλοσοφικής Λίθου και τη νίκη του Gryffindor House απέναντι στους μοχθηρούς Slytherins. Ωστόσο,



η σεναριακή εξέλιξη είναι βεβιασμένη, προϋποθέτει γνώση του βιβλίου ή της ταινίας για να την παρακολουθήσει κανείς χωρίς κενά και απορίες, ενώ οι εμβόλιμες non-interactive σκηνές που την προωθούν θα έπρεπε, κατά τη γνώμη μου, να είχαν μεγαλύτερη διάρκεια.

Το "Harry Potter and the Philosopher's Stone" είναι εκπληκτικά ατμοσφαιρικό, μεταφέροντας στις οθόνες των υπολογιστών μας ένα Hogwarts όπως ακριβώς το φανταζόμαστε και το θέλαμε, με πανέμορφα και αρκετά λεπτομερή textures καθώς και μεγάλη ποικιλία στους χώρους και τα backgrounds. Σε ανάλυση 1.024x768 και high detail, ο κόσμος του Hogwarts είναι μαγικός και είναι κρίμα που το παιχνίδι δεν προσφέρει τη δυνατότητα "ανοικτής" εξερεύνησής του οποία στιγμή θέλει ο παίκτης, αλλά περιορίζει την κίνηση στη συγκεκριμένη κάθε φορά πίστα. Εχω την αίσθηση πως με την ίδια ακριβώς μηχανή γραφικών θα μπορούσε η Electronic Arts να στήσει ένα εξαιρετικό RPG με πρωταγωνιστές τον Harry, την Hermione και τον Ron.

Εκεί όπου τα γραφικά μειονεκτούν είναι στην απεικόνιση των προσώπων, που είναι αρκετά γεωμετρική, με εμφανείς ατέλειες, και κυρίως στην κίνηση των χαρακτήρων σε κοντινό πλάνο, η οποία δεν διαθέτει τα απαιτούμενα frames για να χαρακτηριστεί ρεαλιστική. Επιπλέον, τα χείλη μένουν ακίνητα στις ομιλίες, κάτι που επίσης θα ήταν καλό να είχε προσεχθεί. Εντούτοις, τα μειονεκτήματα αυτά δεν είναι ικανά να στερήσουν από το παιχνίδι το χαρακτηρισμό του ατμοσφαιρικού, κάτι που αναμφισβήτητα συγκαταλέγεται στα μεγάλα "υπέρ" του.

Ως προς τον ήχο, δεν έχουμε κανένα παράπονο, αφού εκτός από τα μουσικά κομμάτια, που δένουν απόλυτα με το κλίμα του παιχνιδιού, υπάρχουν μπόλικα εφέ, ενώ και οι ομιλίες των χαρακτήρων είναι προσεγμένες. Βέβαια, στο σημείο αυτό οφείλουμε να διευκρινίσουμε πως το "Harry Potter and the Philosopher's Stone" είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε να απευθύνεται σε ένα ευρύ φάσμα ηλικιών, ξεκινώντας από τα μικρά παιδιά, που καλά καλά δεν έχουν ξαναδεί υπολογιστή στη ζωή τους, και φτάνοντας στους τριαντάρηδες και βάλε, οι οποίοι συναρπάζονται με την ιδέα της ενσάρκωσης ενός μαθητευόμενου μάγου, με τη φήμη μάλιστα που κουβαλάει ο μοναδικός Χάρι Πότερ. Ετσι, το παιχνίδι προσπαθεί σε όλα τα σημεία του να αναδείξει μια υφή απλότητας, με την έννοια, όμως, του "προσιτού σε όλους" και όχι του απλοϊκού και παιδιάστικου, κάτι που τελικά επιτυγχάνει, κερδίζοντας το σημαντικότερο ίσως στοίχημά του.

Ως προς το gameplay, αναφέραμε ήδη ορισμένα από τα στοιχεία του: Θα χρειαστεί




Πρέπει να διαλέξετε το σωστό potion. Και κινούνται γρήγορα τα άτιμα...

να σκαρφαλώσετε και να πηδήξετε ουκ ολίγες φορές από το ένα σημείο στο άλλο, θα μετακινήσετε κιβώτια στα κατάλληλα σημεία ώστε να μπορέσετε μετά να ανεβείτε επάνω τους και να αποκτήσετε πρόσβαση σε ένα σημείο που βρίσκεται σε μεγάλο ύψος, θα εξερευνήσετε φορώντας τον cloak of invisibility τη βιβλιοθήκη, προσέχοντας να μη βρεθεί κοντά σας ο επιστάτης και ο... γάτος του, οπότε θα σας εντοπίσουν, θα αποφύγετε τα πιόνια της μαγικής σκακιέρας, θα παρατηρήσετε προσεκτικά τα potions που στριφογυρίζουν χωρίς να μπερδέψετε το ένα και μοναδικό που πρέπει να πιείτε ανάμεσα στα άλλα, θα ξεφύγετε από το Troll που σας κυνηγάει και, βέβαια, θα αντιμετωπίσετε στην τελική μάχη τον μεγάλο αντίπαλό σας Voldemort, αποφεύγοντας τα τρομερά spells που εξαπολύει εναντίον σας.


Στα ανοικτά βιβλία μπορείτε να σώζετε τη θέση σας.

Το παιχνίδι δεν σας επιτρέπει, δυστυχώς, να κάνετε save οποιαδήποτε στιγμή εσείς το θελήσετε. Αντ' αυτού, εμφανίζονται σε διάφορα σημεία ανοικτά βιβλία που, όταν ο Χάρι Πότερ τα "διαβάσει", σώζει ταυτόχρονα και τη θέση του. Κάθε save ακυρώνει το αμέσως προηγούμενο, οπότε δεν έχετε τη δυνατότητα να διαλέξετε ανάμεσα σε διαφορετικά saves, παρ' όλο που μπορείτε, αν θέλετε, να ξαναξεκινήσετε το παιχνίδι, να σώσετε το νέο παιχνίδι σας σε ένα άλλο σημείο και μετά να διαλέξετε ανάμεσα στο save του ενός παιχνιδιού και στο save του άλλου! Στη στήλη "Hints & Tips" αυτού του τεύχους θα διαβάσετε τα πρώτα cheats που κυκλοφόρησαν για το "Harry Potter and the Philosopher's Stone". Εχω να συμπληρώσω μόνο το εξής: Οταν εγκαθιστάτε το παιχνίδι, αυτό δημιουργεί έναν φάκελο "System" στο folder εγκατάστασης, ο οποίος περιέχει μεταξύ άλλων το αρχείο hp.ini (ενδέχεται στα Windows XP το αρχείο αυτό να βρίσκεται σε άλλο σημείο, πιθανόν στο "My Documents"). Ανοίξτε το αρχείο αυτό με έναν editor και αλλάξτε τη γραμμή LocalMap=Startup.unr, βάζοντας στη θέση του Startup.unr όποιον άλλο map επιθυμείτε (τα ονόματα των maps θα τα βρείτε από το ομώνυμο folder). Οταν τρέξετε ξανά το παιχνίδι, αυτό θα αρχίσει από τον καινούριο map που του έχετε δώσει. Ετσι, μπορείτε να δείτε εύκολα οποιονδήποτε map του παιχνιδιού.

Η δυσκολία του "Harry Potter and the Philosopher's Stone" αυξάνεται προοδευτικά, χωρίς ωστόσο να ξεπερνά σε γενικές γραμμές ένα μέσο επίπεδο. Πιστεύω πως ακόμα κι όσοι δεν είστε ιδιαίτερα εξοικειωμένοι με αυτού του είδους τα παιχνίδια δεν θα χρειαστείτε περισσότερες από 15 ώρες για να το ολοκληρώσετε, ενώ οι πιο καλοί θα το τελειώσουν σε 6-7 ώρες. Αν έχετε μαζέψει όλες τις κάρτες, μάλλον δεν υπάρχει κάποιος ιδιαίτερος λόγος για να το ξαναπαίξετε για δεύτερη φορά, εκτός βέβαια από την περίπτωση που ο κόσμος του Hogwarts σας έχει μαγνητίσει τόσο πολύ ώστε να θέλετε να τον βιώσετε εκ νέου (κάτι που, μεταξύ μας, δεν αποκλείεται καθόλου, αφού κι εμείς δεν αποφύγαμε τον πειρασμό να δούμε το "Harry Potter and the Philosopher's Stone" και δεύτερη φορά, παρ' όλο που το τελειώσαμε ήδη).


Πόσο καλοί είστε στο σκάκι; The challenge awaits you...

Τέλος, να αναφέρουμε πως δεν έχετε τη δυνατότητα να προσπεράσετε τις εμβόλιμες non-interactive σκηνές, κάτι που μπορεί να γίνει αρκετά ενοχλητικό.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το "Harry Potter and the Philosopher's Stone" αποτελεί μια συναρπαστική μεταφορά του κόσμου του Χάρι Πότερ στις οθόνες των υπολογιστών μας, η οποία σίγουρα θα αφήσει ικανοποιημένους όσους από εσάς είστε ήδη φαν του νεαρού μάγου, ενώ αναμένεται να κάνει ακόμα περισσότερους να ασχοληθούν με τις περιπέτειές του. Είναι το καλύτερο χριστουγεννιάτικο δώρο για ένα μικρό παιδί με υπολογιστή στο σπίτι, αν και δεν αποκλείεται καθόλου να αργήσει να το παίξει, επειδή θα έχει προλάβει ο... μπαμπάς του! Οι υπόλοιποι, που δεν συγκινούνται ιδιαίτερα στο άκουσμα του ονόματος "Χάρι Πότερ", θα βρουν εδώ ένα ενδιαφέρον και διασκεδαστικό platform με το οποίο θα περάσουν μερικές ευχάριστες ώρες. Εδώ που τα λέμε, πάντα δεν θέλατε να καβαλήσετε μια μαγική σκούπα και να πετάξετε με αυτήν κάπου μακριά; Ιδού η ευκαιρία, και μόλις προλαβαίνετε αφού το Hogwarts Express σε λίγο αναχωρεί από την πλατφόρμα 9 και τρία τέταρτα...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	71
GAMEPLAY	91
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	94

90



Χωρίς αμφιβολία, θα διασκεδάσετε αρκετά ψάχνοντας για τη Φιλοσοφική Λίθο σε ένα από τα πιο καλοσχεδιασμένα platform games που έχουμε δει τελευταία. Πότε είπαμε βγαίνει το επόμενο Χάρι Πότερ;

CODENAME: OUTBREAK

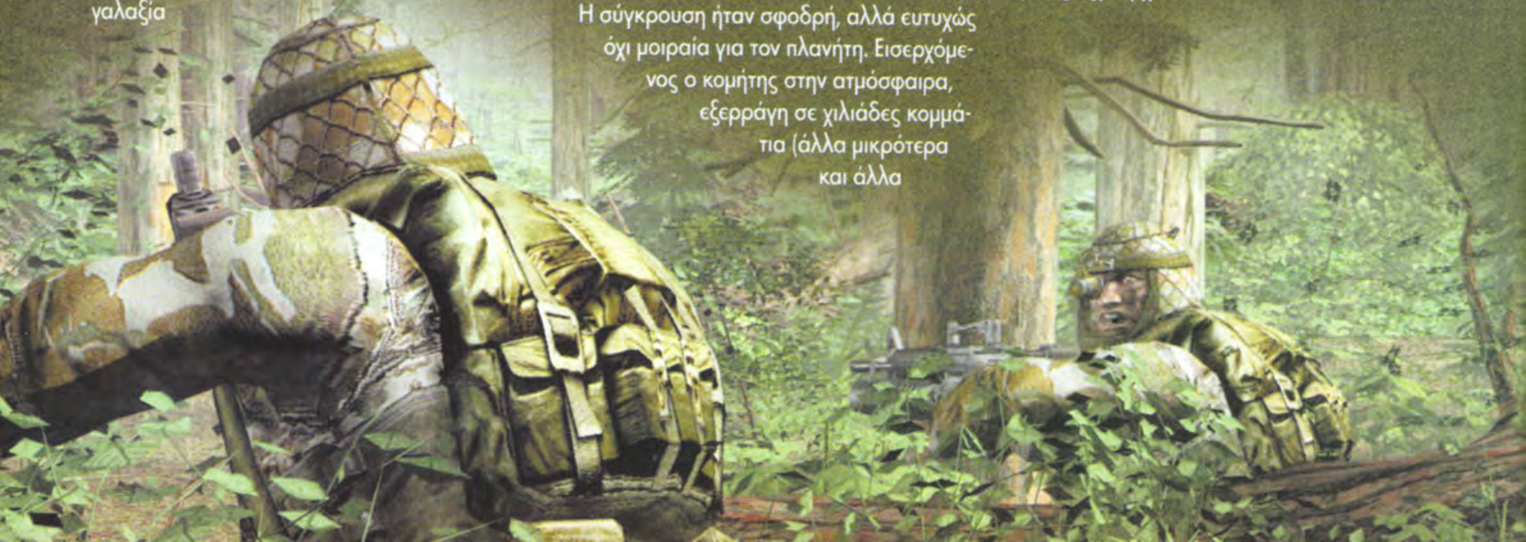
Τι θα συνέβαινε, άραγε, αν ο Bruce Willis, στο τέλος της ταινίας "Armageddon", δεν κατάφερνε να πατήσει το κουμπί που θα πυροδοτούσε τις πυρηνικές κεφαλές, οι οποίες θα κομμάτιαζαν τον κομήτη που είχε βάλει στο μάτι τη μικρή και πολυαγαπημένη μας Γη; Αναρωτηθήκατε ποτέ τις συνέπειες που θα υπήρχαν στο "Deep Impact" την επόμενη ημέρα της σύγκρουσης για την ανθρωπότητα; Το ξέρω ότι σας έβαλα σε βαθυστόχαστες σκέψεις και ότι το βράδυ δεν θα μπορείτε να κοιμηθείτε από τα πιθανά σενάρια που θα κατατρώνε τα εγκεφαλικά κύτταρά σας. Αλλά μη φοβάστε πια. Το Codename: Outbreak έχει την πολυπόθητη απάντηση για τα προαναφερόμενα ερωτήματα. Δεν έχετε παρά να συνεχίσετε την ανάγνωση του παρόντος άρθρου για να βγείτε από τα σκοτεινά σοκάκια της αβεβαιότητας [προς Θεού, μην το πάρετε ως απειλή:-)].

του Νίκου "psyman" Καραδήμα
psyman79@hotmail.com



ΕΤΑΙΡΕΙΑ	INTERPLAY
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	Pentium II - 266, 128MB RAM, 3D κάρτα γραφικών με 8MB RAM

Μία ωραία νύχτα, λοιπόν, με έναν όμορφο, αστροστολισμένο ουρανό, οι αστρονόμοι της Γης, ύστερα από μία έρευνα ρουτίνας, εντόπισαν κοντά στη ζώνη του αστερισμού της Μεγάλης Αρκτου ένα περίεργο και συνάμα μυστηριώδες αντικείμενο. Το JK4538-XK, όπως ονομάστηκε αργότερα από τους επιστήμονες, σύμφωνα με τα πρώτα στοιχεία της παρατήρησης, είχε την εμφάνιση και το μέγεθος ενός κομήτη. Από περαιτέρω υπολογισμούς, δε, επιβεβαιώθηκε ότι ο μυστηριώδης αυτός κομήτης προέρχεται από διαφορετικό γαλαξία από αυτόν στον οποίο βρίσκεται ο πλανήτης μας. Το σπάνιο αυτό φαινόμενο γνωστοποιήθηκε, πολύ γρήγορα σε ολόκληρο τον κόσμο προκαλώντας παγκόσμια αίσθηση. Μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα, ο κινούμενος με απίστευτη ταχύτητα άγνωστος επισκέπτης, κατάφερε να γίνει ευδιάκριτος με γυμνό μάτι στους ξάστερους νυχτερινούς ουρανούς. Εντούτοις, η αγαλλίαση μετατράπηκε σε τρόμο όταν οι επιστήμονες ανακοίνωσαν την πιθανότητα να συγκρουστεί ο κομήτης με τη Γη. Μετά την επιβεβαίωση των υπολογισμών, τα κράτη ξεκίνησαν τις απαραίτητες προετοιμασίες για ενδεχόμενη καταστροφή, εκκενώνοντας τις πόλεις και εφοδιάζοντας τα καταφύγια με τις ανάλογες προμήθειες. Οι κάτοικοι της Γης ήταν πλέον ψυχολογικά έτοιμοι να αντιμετωπίσουν το αναπόφευκτο της μοίρας. Η σύγκρουση ήταν σφοδρή, αλλά ευτυχώς όχι μοιραία για τον πλανήτη. Εισερχόμενος ο κομήτης στην ατμόσφαιρα, εξερράγη σε χιλιάδες κομμάτια (άλλα μικρότερα και άλλα μεγαλύτερα), τα οποία έπεσαν στην επιφάνεια της Γης και προκάλεσαν τεράστιες καταστροφές, αφήνοντας δεκάδες χιλιάδες νεκρούς ανά τον κόσμο. Οταν, επιτέλους, κάποτε κόπασαν οι σεισμοί και οι καταποντισμοί και οι επιζήσαντες άρχισαν δειλά δειλά να βγαίνουν από τα καταφύγιά τους, ήρθαν αντιμέτωποι με μία βιβλικής καταστροφής εικόνα, βρίσκοντας τις πόλεις τους ρημαγμένες, γεμάτες χαλάσματα και τεράστιους, δημιουργημένους από τα κομμάτια του κομήτη, κρατήρες. Μέσα από τη θλιβερή ερήμωση, η ανασυγκρότηση του ανθρώπινου πολιτισμού μόλις είχε αρχίσει.



Η ΕΠΟΜΕΝΗ ΜΕΡΑ

Οι μετεωρίτες, όμως, που υπήρχαν ακόμη μέσα στους κρατήρες, δεν ήταν τόσο αθώοι όσο ήθελαν να δείχνουν, μια και έκρυβαν πολλά μυστικά. Τα προμηνύματα ήρθαν ύστερα από λίγες μέρες, όταν η συχνότητα εξαφάνισης ανθρώπων αυξήθηκε σημαντικά. Και σαν να μην έφτανε αυτό, λίγο αργότερα η επικοινωνία από ένα στρατιωτικό εργαστήριο, που είχε ως αντικείμενο εργασίας την έρευνα και μελέτη δειγμάτων από τους μετεωρίτες, χάθηκε. Η ομάδα διάσωσης που στάλθηκε, αντιμετώπισε σθεναρή αντίσταση από ανθρώπους της τοπικής αστυνομίας, αλλά και από τους ίδιους τους στρατιώτες του εργαστηρίου, ενώ λίγο πριν να χαθούν και τα δικά τους ίχνη, κατάφεραν να στείλουν κάποια αποτελέσματα από τις έρευνες των επιστημόνων: Η εξωγήινη μορφή, που προήλθε από τους μετεωρίτες σε μορφή σπόρων, αναπτύσσεται εξαιρετικά γρήγορα. Μετά την περίοδο επώασης, μετατρέπεται σε ένα είδος παρασίτου, το οποίο είναι ικανό για την ολική καταβολή του θύματος. Ο μολυσμένος από το παράσιτο χάνει τον αυτοέλεγχο και αποδεικνύεται αδύνατον να προσδιορίσει το περιβάλλον του. Η επιδημία είχε ξεσπάσει.

Ολόκληρες επικράτειες και αποικίες ήταν υπό τον έλεγχο των εξωγήινων, οι οποίοι έκαναν συχνές επιδρομές με οργανωμένες ομάδες στις γειτονικές περιοχές. Οι άνθρωποι, εξουθενωμένοι από τις πρόσφατες καταστροφές, χάνουν έδαφος μέρα με τη μέρα, μια και οι εχθροί δεν εντοπίζονται εύκολα: τη μία μέρα ο γείτονάς σου είναι φίλος και την άλλη αντίπαλος.

Η πλάστιγγα γέρνει απειλητικά προς το μέρος των τρισάθλιων εξωγήινων και για άλλη μία φορά θα πρέπει να προσφέρετε τις υπηρεσίες σας, ως καλοί gamers, για τη σωτηρία της ανθρωπότητας.

ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΣΑΝΙΔΑ ΣΩΤΗΡΙΑΣ

Μη έχοντας άλλη λύση, η κυβέρνηση στέλνει μία δεύτερη ομάδα διάσωσης στον τόπο του εργαστηρίου, αποτελούμενη από δύο άτομα-κομάντος, ειδικά εκπαιδευμένα για αποστολές αυτοκτονίας. Ως κύρια αποστολή τούς αναθέτει τον εντοπισμό και τη διάσωση τυχόν επιζώντων, την εύρεση επιστημονικού υλικού που να έχει σχέση με την εξωγήινη μορφή και γενικά την εξερεύνηση της γύρω περιοχής. Οπως θα καταλάβατε, το ρόλο των δύο κομάντος αναλαμβάνετε εσείς (ή πιο σωστά τον έναν από τους δύο, γιατί τον δεύτερο αναλαμβάνει η CPU) και το προαναφερόμενο σενάριο αναφέρεται στα objectives της πρώτης πίστας.

Το Outbreak θα το χαρακτήριζα ως ένα καθαρόαιμο υβρίδιο, το οποίο καταφέρνει να συνδυάσει στοιχεία από δύο διαφορετικές σχολές παιχνιδιών. Παντρεύει το ρεαλισμό, την ψαγμένη δράση και τις stealth ικανότητες ενός tactical shooter, με τη "χύμα" "ντου-και-όποιον-πάρει-ο χάρος" φιλοσοφία των Half-Life, Red Faction και όλων των υπόλοιπων τίτλων της κατηγορίας. Δεν ξέρω αν αυτή η σχέση θα κρατήσει για χρόνια (άλλωστε γι' αυτόν το λόγο υπάρχουν τα διαζύγια και οι δικηγόροι), το σίγουρο είναι ότι θα κολλήσετε για αρκετό καιρό μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας, προσπαθώντας να στείλετε τους αναθεματισμένους εξωγήινους σπίτι τους.

ΔΥΟ ΑΛΛΑ ΛΥΚΟΙ

Ιδού, λοιπόν, μερικά ίχνη πρωτοτυπίας σε ένα action game που, όσο υποτιμητικό και να ακούγεται, είχαμε καιρό να δούμε σε παρόμοιους τίτλους. Αναφέρομαι, φυσικά, στο σύστημα των δύο χαρακτήρων από τους οποίους αποτελείται η ομάδα σας και που, από ό,τι φαίνεται, μετά τα εξαντλητικά crash tests, λειτουργεί άψογα. Θα σας παρέχει πλήρη κάλυψη και θα παίρνει λογικές και ορθές πρωτοβουλίες, ξελασπώνοντάς σας πολλές φορές από δύσκολες καταστάσεις, ενώ μπορείτε να του δίνετε και διαταγές, όπως Stand Ground, Hold Position, Cease Fire και Follow Me. Ευτυχώς, το σύστημα λειτουργεί με μεγάλη επιτυχία, διότι, σε αντίθετη περίπτωση, θα μπορούσε να είχε καταστρέψει όλο το παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το Codename: Outbreak είναι το πρώτο παιχνίδι που "φορά" τη Vital Engine ZL, μία μηχανή "χτισμένη" σε D3D, που ως κύριο χαρακτηριστικό της έχει την πλήρη συμβατότητα σε 3D acceleration κάρτες γραφικών, κάνοντας χρήση όλων των μοντέρνων τεχνικών και υποστηρίζοντας όλα τα χαρακτηριστικά της καινούριας γενιάς επιταχυντών. Ωστόσο, μη νομίζετε ότι μιλάμε για καμιά βαριά μηχανή, κάθε άλλο. Χάρη στον καλογραμμένο κώδικά της, καταφέρνει από τη μία να εξασφαλίζει ικανοποιητικό αριθμό frames, ακόμα και στις παλιές 16άρες (TNT, Voodoo 2000, Matrox κ.λπ.), μάλιστα χωρίς να μειώνεται σε μεγάλο βαθμό η ποιότητα του texturing, και, από την άλλη, να βγάζει μάτια έτσι και αντι-

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Άψογα γραφικά και ήχος
- Ανεπτυγμένη A.I.
- Μεγάλη αλληλεπίδραση
- "Ψαγμένη" δράση

Αρνητικά

- Μη ικανοποιητικός σχεδιασμός των όπλων
- Δεν έχει άλλα μειονεκτήματα για να γεμίσω το συγκεκριμένο πλαίσιο



Η επίσημη σελίδα του Outbreak.



Στα άδυτα της βάσης των εξωγήινων.



Σαν πολύ ήρεμα τα βλέπω τα πράγματα.



Εδώ έχω μια σφαίρα που γράφει το όνομά σου.

ληφθεί τίποτα T&L, FSAA, Pixel Shading και άλλες πολύπλοκες τεχνικές. Dynamic colour illumination, Directional sources of light, Procedure textures, Mirror and chrome surfaces, Volumetric fog, Realistic water surfaces είναι μερικές μόνο από τις στάνταρ τεχνικές που υποστηρίζει, ζωγραφίζοντας έτσι έναν πανέμορφο καμβά αποκλειστικά για την ικανοποίηση των ματιών σας. Αν σας έλεγα, μάλιστα, ότι πίσω από τα γραφικά κρύβονται τα ταλαντούχα άτομα που μας έδωσαν το απίστευτο Serious Sam, τότε μάλλον θα δικαιολογούσατε πλήρως τους επαίνους μου.

Τα καλά λόγια, όμως, δεν σταματούν εδώ. Χρησιμοποιώντας μία τεχνολογία που ονομάζεται Model-simplifying-with-the-distance, καταφέρνει να χειριστεί με άνεση μοντέλα αποτελούμενα από περισσότερα από 1.000 πολύγωνα, τα οποία χωρίζονται στον επάνω και κάτω κορμό, δίνοντάς μας απίστευτα ρεαλιστικά αποτελέσματα στην κίνηση.

Αλλά και από ηχητικής άποψης το Outbreak καταφέρνει να ικανοποιήσει, προσφέροντας πλήρη Dolby Surround ήχο, αφού υποστηρίζει τόσο το EAX της Creative όσο και το A3D. Τα ηχητικά εφέ ξαφνιάζουν ευχάριστα με την ποιότητα και την πιστότητά τους, προσφέροντας ρεαλιστικές εκρήξεις, κραυγές και εκπυρσοκροτήσεις όπλων, ενώ τη γυναικεία φωνή που θα σας συνοδεύει και θα σας ενημερώνει για τα τεκταινόμενα επί της οθόνης, δεν θα τη βαρεθείτε ποτέ. Τέλος, τα μουσικά ακούσματα που ακούγονται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού καταφέρνουν να δημιουργούν άλλοτε περισσότερη ένταση με ανάλογα rock θέματα και άλλοτε μυστήριο με τις κατάλληλες ambient μελωδίες.

GAMEPLAY

Η δράση εξελίσσεται σε διάφορες, καλά φυλασσόμενες περιοχές, όπου θα πρέπει να εισχωρήσετε, τις περισσότερες φορές αθόρυβα, για να φέρετε σε πέρας τα objectives της εκάστοτε αποστολής. Το ότι οι αντίπαλοι θα έχουν σχεδόν πάντα τις πλεονεκτικότερες θέσεις, σύγχρονα συστήματα ασφαλείας και, φυσικά, πολύ μεγαλύτερο αριθμό ατόμων, σημαίνει ότι το γνωστό σύστημα "γιουρούσι" δεν θα έχει τα επιθυμητά αποτελέσματα, με το δάχτυλό σας να είναι κολλημένο στο κουμπί του Quick Load. Για να το αποφύγετε αυτό, θα πρέπει να είστε πάρα, μα πάρα πολύ προσεκτικοί, κινούμενοι όσο το δυνατόν πιο αθόρυβα και πάντα καλυπτόμενοι, αν δεν θέλετε να σας γαζώνουν οι αντίπαλοι sniperάδες από τους απροσπέλαστους πύργους τους. Οι stealthy μέθοδοι πίσω από τους αντιπάλους, η γρήγορη και αποτελεσματική εξόντωση των εχθρών και η καταστροφή των συστημάτων ασφαλείας θα πρέπει να γίνουν σύντομα δεύτερη σκέψη σας, μια και από αυτές εξαρτάται άμεσα η επιβίωσή σας.

Πριν από κάθε αποστολή σάς δίνονται, υπό μορφή briefing, τα objectives και όλες οι απαραίτητες πληροφορίες που θα χρειασθείτε. Επειτα έχετε τη δυνατότητα, μέσα από δώδεκα στρατιώτες, να διαλέξετε τα δύο άτομα που θα απαρτίζουν την ομάδα σας. Καθένας από τους στρατιώτες έχει ειδικότητα σε κάποιον τομέα (specialization), μαζί με μια σειρά από διάφορες παραμέτρους όπως accuracy, endurance, reaction, health κ.λπ. Αφού τελειώσετε με την επιλογή στρατιωτών, μπορείτε να τους εξοπλίσετε: Οπλα, armours, πυρομαχικά, γυαλιά νύχτας, ιατρικά παρασκευάσματα είναι μερικά μόνο από τα αντικείμενα που μπορεί να κουβαλάει κάθε marine. Ο μέγιστος αριθμός αντικειμένων εξαρτάται από το πόσο βάρος είναι ικανός να σηκώσει ο στρατιώτης. Τέλος, όσο πιο βαθιά προχωρείτε στο παιχνίδι, καινούριος εξοπλισμός θα είναι διαθέσιμος, ειδικά κατασκευασμένος με βάση την τεχνολογία των aliens.

MISSION IMPOSSIBLE

Το παιχνίδι αποτελείται από 13 τεράστια επίπεδα, τα 7 από τα οποία εξελίσσονται σε εξωτερικούς χώρους και τα υπόλοιπα 6 σε εσωτερικούς. Επίσης, σας δίνεται η δυνατότητα να διαλέξετε τη χρονική περίοδο που θα διεξαχθεί η αποστολή (μέρα ή νύχτα), κάτι σημαντικό, μια και τη νύχτα έχετε μεγαλύτερη κάλυψη από το σκοτάδι, οι δε θέσεις των εχθρών διαφέρουν στις νυχτερινές αποστολές.

Οπως προανέφερα, στην πρώτη αποστολή σας θα πρέπει να ερευνήσετε τη γύρω περιοχή για τυχόν επιζώντες και να συλλέξετε ό,τι επιστημονικά στοιχεία βρείτε. Στην πορεία του παιχνιδιού θα αναλάβετε ποικίλες αποστολές, όπως να πυροδοτήσετε πυρηνικά όπλα, να συλλέξετε σημαντικές πληροφορίες, να κάνετε κάποιο σαμποτάζ και να σώσετε διάφορους ανθρώπους.

Σκοτώνοντας τους μολυσμένους ανθρώπους που θα τολμήσουν να σας αμφισβητήσουν, μην ξεχνάτε να ψάχνετε τα πτώματά τους, καθώς μπορείτε να βρείτε μερικά χρήσιμα "καλούδια", όπως σφαίρες, τρόφιμα, φαρμακεία, κλειδιά και κάρτες. Σε όλες τις αποστολές θα παίζετε πάντα έχοντας παρέα τον χειριζόμενο από τη CPU marine. Αυτού του είδους η συνεργασία στο Codename: Outbreak δεν λειτουργεί μόνο ως κάλυψη ή ως βοήθεια σε επικίνδυνες συνθήκες. Μερικές αποστολές είναι σχεδιασμένες κατά τέτοιον τρόπο ώστε να είναι απαραίτητη η ομαδική εργασία. Θα βρεθείτε σε συνθήκες



Στο επάνω αριστερά παράθυρο φαίνονται αυτά που βλέπει ο σύντροφός σας.



Λέτε να μας την "πουν" που επιβιβαστήκαμε χωρίς εισιτήριο;

όπου θα χρειάζεται η εξουδετέρωση πολλών αντιπάλων ταυτόχρονα, ούτως ώστε να μην προλάβουν να σημάνουν το συναγερμό, καθώς και σε περιπτώσεις που χρειάζεται αντιπερισπασμός ώστε να καταφέρετε να εισχωρήσετε στο άντρο των εχθρών απαρατήρητοι κ.ά. Επίσης, έχετε τη δυνατότητα να διατάξετε το σύντροφό σας να κινηθεί έρποντας, να επιτεθεί σε κάποιον εχθρό ή να σταματήσει να πυροβολεί.

Τέλος, μόλις ολοκληρώσετε μία αποστολή, ανάλογα με τον αριθμό των kills, των αντικειμένων που βρήκατε και τις πληροφορίες που συλλέξατε, οι στρατιώτες σας παίρνουν προαγωγή και παράσημα, ανεβάζοντας παράλληλα τα στατιστικά τους. Βέβαια, αν σκοτωθεί κάποιος, αυτομάτως παύει να είναι διαθέσιμος από τον παίκτη, μέχρι ωσότου βρείτε τα κατάλληλα φάρμακα για να τον επαναφέρετε στη ζωή. Με αυτό τον τρόπο το Outbreak καταφέρνει να αποκτήσει μία RPG χροιά, προσθέτοντας πολλούς πόντους στο ήδη πολύ ενδιαφέρον gameplay.

INTERACTIVITY

Ο κόσμος του Codename: Outbreak διακρίνεται από τη μεγάλη λεπτομέρεια και αλληλεπίδραση που αναπτύσσει με το περιβάλλον. Από τα πρώτα λεπτά παιχνιδιού θα βρεθείτε σε έναν interactive κόσμο στον οποίο, για να επιβιώσετε, θα πρέπει να δράσετε αναλόγως. Οι περιοχές είναι γεμάτες εχθρούς, τα στρατιωτικά μηχανήματα κινούνται συνέχεια, το προσωπικό εργάζεται στους υπολογιστές και τους μηχανισμούς, οι χαρακτήρες συζητούν μεταξύ τους, οι γερανοί ξεφορτώνουν εμπορεύματα, τα radars είναι σε συνεχή επαγρύπνηση. Μέσα σε αυτή την αλληλεπιδραστικότητα σας δίνεται η ευκαιρία να μάθετε το σύστημα περιφρούρησης, διαλέγοντας τον καλύτερο τρόπο και χρόνο για να δράσετε, κρυφακούοντας τους εχθρούς, χειριζόμενοι τους υπολογιστές και ενεργοποιώντας τους διάσπαρτους μηχανισμούς που θα βρίσκετε στο επίπεδο. Επίσης, έχετε τη δυνατότητα να καταστρέφετε διάφορα αντικείμενα, όπως σωλήνες αερίων, τζάμια, λαμπτήρες, δημιουργώντας το κατάλληλο περιβάλλον για ενέδρες.

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Μέσα σε έναν τόσο αλληλεπιδραστικό κόσμο, η A.I. των μονάδων παίζει πολύ σημαντικό ρόλο. Ευτυχώς, οι προγραμματιστές του Outbreak έκαναν περίφημη δουλειά. Βέβαια, η A.I. εξαρτάται και από το βαθμό δυσκολίας που θα θέσετε στο παιχνίδι, μια και στα normal και hard επίπεδα οι εχθροί συμπεριφέρονται σχεδόν σαν αληθινοί άνθρωποι. Με σχεδόν άψογη ευστοχία και εκμεταλλευόμενοι την αριθμητική υπεροχή τους, αλλά και τις πλεονεκτικότερες θέσεις που κατέχουν, θα κάνουν τα πάντα για να σας κρατήσουν μακριά από το σκοπό σας. Με βάση κάποιους οπτικούς και ακουστικούς αλγορίθμους, οι αντίπαλοι έχουν πλέον το ίδιο οπτικό πεδίο με εσάς και αντιδρούν στους ύποπτους θορύβους. Η ευκρίνεια μειώνεται όταν τα αντικείμενα είναι μακριά ή όταν ο φωτισμός είναι κακός. Εκμεταλλευόμενοι τα προαναφερόμενα, μπορείτε να περνάτε από τα νώτα των περιπόλων ή να χρησιμοποιείτε τους λόφους για κάλυψη. Τόσο αξιόλογη τεχνητή νοημοσύνη έχω να δω από την εποχή των Thief.

ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΨΕΓΑΔΙ

Το μοναδικό ψεγάδι που παρατήρησα στο παιχνίδι είναι αυτό των όπλων. Ναι μεν υπάρχει μεγάλη ποικιλία (αρχίζετε από απλά αυτόματα και καταλήγετε με υπερσύγχρονα laser), αλλά όλα έχουν την ίδια σχεδίαση. Το μόνο που αλλάζει στη σχεδίαση είναι η κάννη του κύριου όπλου σας. Κρίμα! Βέβαια, το μειονέκτημα αυτό δεν καταφέρνει να χαλάσει την άψογη εικόνα που αποκόμισα από το σύνολο του παιχνιδιού.

ΤΕΛΙΚΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ

Το Outbreak χτυπά κατευθείαν στην καρδιά των απανταχού fans των tactical actions, προσθέτοντας νέα στάνταρ και ιδέες στην κατηγορία. Αψεγάδιαστο σχεδόν σε όλους τους καίριους τομείς, καταφέρνει να επιβληθεί των υπόλοιπων ανάλογων τίτλων (Delta Force, Rainbow 6 κ.λπ.), προκαλώντας αίσθηση σε όλα τα ανάλογα fora του Internet. Αν και δεν κατάφερα να δοκιμάσω τη multiplayer πλευρά του, ωστόσο κατάλαβα ότι επικρατεί ένας ψιλοπανικός στους servers του Outbreak, κάτι που σημαίνει ότι έχει αναγνωριστεί από το σύνολο των παικτών. Ελπίζω κάτι ανάλογο να συμβεί και στη χώρα μας, γιατί το αξίζει. Μόνο για απαιτητικούς παίκτες. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	88

88



Ενα tactical-action που διεκδικεί δάφνες. Σίγουρα θα αγαπηθεί από τους λάτρεις της κατηγορίας.

ALIENS VS PREDATOR 2

Τελικά, δεν μπορείς να του αντισταθείς. Διαποτίζει το είναι σου, σε κυριεύει! Ξυπνάει ένα από τα πιο αρχέγονα ένστικτα, που όλοι οι άνθρωποι έχουμε βαθιά κρυμμένο μέσα μας: το ένστικτο του κυνηγού. Οταν αυτό βγει στην επιφάνεια, αναλαμβάνει τον έλεγχο και δεν σε αφήνει να ηρεμήσεις μέχρι την τελική επικράτηση...

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr



Φυσικά, τα ανωτέρω ισχύουν μόνο στην περίπτωση που παίζετε το ρόλο του αιμοδιψούς Alien ή αυτόν του υπέρτατου κυνηγού, Predator. Στην ειδική περίπτωση που κάποιος έκανε το λάθος να επιλέξει την εκστρατεία του Marine, η εισαγωγή διαμορφώνεται ως εξής:

"Η ενέργεια της στολής σύντομα τελειώνει. Τα πυρομαχικά είναι λίγα. Πριν από λίγο σκότωσα δύο από αυτά... Αδειαζα τις σφαίρες πάνω τους κι αυτά δεν έλεγαν να πεθάνουν... Δεν τη γλίτωσα αλώβητος. Θα 'ρθουν κι άλλα, το ξέρω!... Τ' ακούω να σέρνονται στους αεραγωγούς, να ουρλιάζουν, προειδοποιώντας με για το τέλος... Ο φακός έχει εξασθενήσει υπερβολικά... έσβησε... Ω, Θεέ μου, έρχονται."

Τίποτα από τα παραπάνω δεν είναι υπερβολή. Εντάξει, μπορεί οι περιγραφές να είναι λίγο γλαφυρές, αλλά αντικατοπτρίζουν με μεγάλη ακρίβεια την ψυχολογία του παίκτη, που έχει διαλέξει έναν από τους τρεις ρόλους και έχει βυθιστεί στο παιχνίδι. Πάμε να εξετάσουμε έναν έναν τους τρεις χαρακτήρες του παιχνιδιού. Μία προειδοποίηση μονάχα: Αν σκοπεύετε να ασχοληθείτε με τον Marine, πάρτε ως επιπλέον "εξοπλισμό" μία πάνα, γιατί ποτέ δεν ξέρετε πού μπορεί να χρειαστεί. Τουλάχιστον μην πείτε ότι δεν σας προειδοποίησα!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
MONOLITH/FOX INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 3 450MHz ή αντίστοιχος, 128MB RAM, 750MB ελεύθερο χώρο, 3D accelerator με 16MB RAM, DirectX 8, Win 95/98/ME/2000 (και στα XP που το δοκίμασα, παίζει μια χαρά)

MARINE

Μαζί με μία επίλεκτη ομάδα κρούσης καταφθάνετε σε έναν -φαινομενικά- έρημο πλανήτη, για να βοηθήσετε μία ομάδα ανθρώπων φερόμενων ως επιστημόνων, οι οποίοι διεξήγαγαν κάποια φαινομενικά αθώα πειράματα, αλλά η κατάσταση ξέφυγε ξαφνικά απ' τον έλεγχό τους. Η απόβαση στον πλανήτη δεν ολοκληρώνεται, όπως αρχικά είχε σχεδιαστεί, με αποτέλεσμα τον αποσυντονισμό των ομάδων εδάφους.

Τώρα θα πρέπει να βρεθείτε με τους συντρόφους σας, να διασχίσετε περιοχές γεμάτες με διόλου φιλικές εξωγήινες οντότητες, να φτάσετε μέχρι τη βάση των επιστημόνων και να "σώσετε τη μέρα". Και όπως πάντα, οι αποστολές αυτές δεν ολοκληρώνονται με ευκολία. Πορευόμενοι προς την επιστημονική βάση θα αποκοπείτε από την ομάδα σας, θα εξερευνήσετε ερειπωμένα καταφύγια που τώρα το μόνο που φιλοξενούν είναι κοιμώμενα (αλλά όχι πάντα!) Aliens, θα ξαναβρείτε την ομάδα, θα υποστείτε απώλειες σε ανθρώπινο δυναμικό... Μέχρι και σε φωλιά των μισητών αυτών εχθρών σας θα εισχωρήσετε (και μετά θα αποχωρήσετε με ελαφρά πηδηματάκια, αφού τα Aliens θα σας πάρουν στο κατόπι!).




Χμ, δεν βλέπω φως στο τούνελ... Πού εξαφανίζεται η Νικολούλη όταν τη χρειάζεσαι;


Σας παραθέτω τα μυστικά σχέδια του κτηρίου της Compupress, σε περίπτωση που θελήσετε να κάνετε διάρρηξη καμιά νύχτα και να κλέψετε από το χρηματοκιβώτιο το... πράσινο πουλοβεράκι του αρχισυντάκτη! ;)

ALIEN

Ξεκινάτε ως ένας μικρός Facehugger, που ξέφυγε από το σφραγισμένο κελί του και ψάχνει ξενιστή για να αναπτυχθεί. Μόλις βρείτε κάποιον που θα προσφερθεί σχετικά οικειοθελώς (χεχε...) να αποτελέσει το πειραματόζωό σας, ο κύκλος της ανάπτυξης θα αρχίσει. Θα περάσετε από όλα τα στάδια ανάπτυξης του Alien, η δύναμή σας θα γιγαντώνεται από μετάλλαξη με μετάλλαξη, ώστε να καταφέρετε στο τέλος να γίνετε ένα ενήλικο Alien, με πολλές (ως ενήλικο)... υποχρεώσεις! Οι υποχρεώσεις συνίστανται στην εκκαθάριση ολόκληρων διμοιριών από πεζοναύτες και στην απελευθέρωση όλων των υπόλοιπων "δειγμάτων", ώστε να βρείτε κι άλλα Aliens, για να κάνετε παρεούλα...

Όχι ότι και στην πορεία προς την "ολοκλήρωση" δεν θα χρειαστεί να τα βάλετε με ανθρώπους, απλώς λόγω των περιορισμένων δυνατοτήτων εξουδετέρωσης δεν θα μπορείτε να προκαλέσετε την καταστροφή που μπορεί να σπείρει ένα ολοκληρωμένο Alien. Και επειδή αυτού του είδους η δύναμη καταστροφής θα σας παρέχεται σταδιακά, όταν τελικά σάς δωρηθεί εξ ολοκλήρου και συνειδητοποιήσετε το μέγεθός της, θα σας συναρπάσει και δεν πρόκειται να την αφήσετε ανεκμετάλλευτη. Με την ταχύτητά του, την ισχυρή πανοπλία που του παρέχει το σώμα του και με τη νέα δυνατότητα για τεράστια άλματα, το Alien μπορεί να αποδειχθεί εξαιρετικά καταστροφικό στη μάχη, κάτι που δεν θα το διαπιστώσετε μονάχα ως Alien, αλλά και ως Marine (ακόμη και ως Predator!).

PREDATOR

Ο άρχοντας του παιχνιδιού! Ο εν δυνάμει τελικός κυρίαρχος σε κάθε μάχη. Από πού να αρχίσεις και πού να τελειώσεις για να περιγράψεις τα πλεονεκτήματά του... Διαθέτει βαρύ οπλισμό, ικανό να εξουδετερώσει μέσα σε μερικά δευτερόλεπτα δύο ντουζίνες πεζοναύτες (και συγκριτικά πολύ λιγότερα Aliens). Διαθέτει cloaking ability, δηλαδή δυνατότητα να γίνεται αόρατος, ώστε να αποτελεί πολύ πιο δύσκολο στόχο για τους Marines. Μπορεί να αναπληρώσει τη ζωτική ενέργειά του ή την ενέργεια των όπλων του μέσα σε 5 δευτερόλεπτα, οπότε ουσιαστικά οι πηγές του είναι ανεξάντλητες και δεν χρειάζεται να ψάχνει σαν το ζητιάνο κάθε φορά για πυρομαχικά ή health pack. Εκτός όλων αυτών, στο AvP 2 (σε σχέση με το 1) του προσέθεσαν και την ικανότητα μεγάλων αλμάτων, οπότε μπορεί να εκμεταλλεύεται τη μορφολογία του εδάφους προς όφελός του. Όχι, πείτε μου τι άλλο θέλετε;


Ιδού μία από τις τηλεφωνήτριες που έχουμε στα γραφεία μας! Τι, δεν άκουσα... Θα έρθετε όλοι αύριο να μας κάνετε επίσκεψη; (Αν θέλετε και πιο πικάντικες φωτογραφίες, το e-mail μου το ξέρετε! Χεχεχε...)

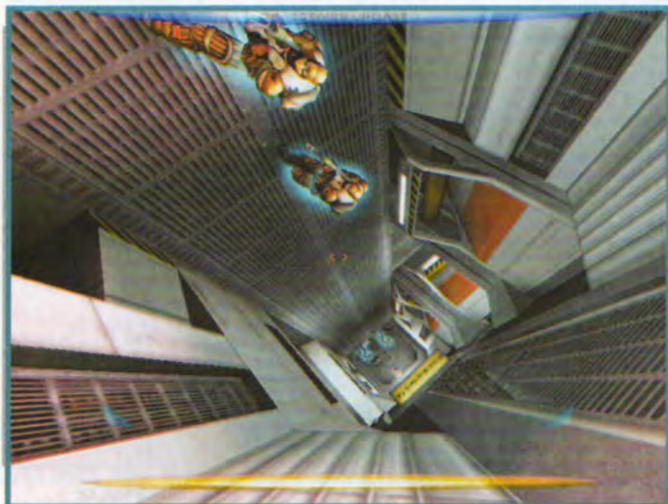
Για να μην είναι το παιχνίδι τόσο άδικο, όμως, φρόντισαν να μας κλέψουν όλα τα όπλα, αφήνοντάς μας μόνο με δύο άκακες λεπιδούλες γι' αρχή. Όλο τον υπόλοιπο οπλισμό σας θα τον αποκτάτε σιγά σιγά από συνάδελφους Predators που θα συναντάτε στην πορεία. Ιδιαίτερο σενάριο ή σκοπός δεν υπάρχει για τη συγκεκριμένη από τις τρεις φυλές του παιχνιδιού. Απλώς οι Predators βρέθηκαν σε αυτό τον πλανήτη, επειδή συνήθιζαν να κάνουν εκδρομούλες αναψυχής εδώ για κυνήγι (πώς λέμε "πάω για ψάρεμα"... Ε, αυτοί πήγαιναν για σκότωμα!). Μερικοί εξ αυτών αιχμαλωτίστηκαν από τους προαναφερθέντες επιστήμονες για περαιτέρω μελέτη και εσείς θα αναλάβετε να τους ελευθερώσετε, αλλά και να σκοτώσετε στο διάβα σας ό,τι βρείτε. Το τερπνόν μετά του ωφελίμου δηλαδή...

ΜΙΑ ΥΠΟΘΕΣΗ, ΤΡΕΙΣ ΟΠΤΙΚΕΣ ΓΩΝΙΕΣ

Αυτό που δεν μας άρεσε στο πρώτο AvP ήταν ότι, μολονότι μπορούσες να παίξεις με οποιαδήποτε από τις τρεις φυλές και καθεμία από τις τρεις επιλογές ήταν άρτια ως εκστρατεία, ποτέ, μα ποτέ δεν συνεργάζονταν, για να δημιουργήσουν μία ενιαία υπόθεση. Αντίθετα στο AvP 2 συμβαίνει αυτό ακριβώς που λιτά περιγράφει ο τίτλος της παραγράφου. Η ιστορία είναι μία. Λίγο μεγάλη και με περίεργες τροπές μεν, για να μπορούν να δικαιολογηθούν στοιχεία από τρεις διαφορετικές εκστρατείες, αλλά δεν παύει να είναι μία από την αρχή μέχρι το τέλος.

Το μόνο που αλλάζει στις τρεις εκστρατείες είναι η χρονική στιγμή κατά την οποία αρχίζει ο ήρωας να εμπλέκεται στην ιστορία και, φυσικά, η οπτική γωνία υπό την οποία





Δεν έκαναν λάθος τα παιδιά του DTP, απλώς εγώ στέκομαι ως Alien ανάποδα στο ταβάνι... Οχι, δεν περιμένω να ωριμάσω για να πέσω...



Εδώ μπορούμε να έχουμε μία άποψη εκ των έσω για το πώς είναι η οδοντοστοιχία του αρχισυντάκτη. Είδατε που, τελικά, το εννοώ, όταν λέω ότι -όταν καθυστερείς το άρθρο- ...δαγκώνει!



τη βλέπουμε να εξελίσσεται, ανάλογα με τη φυλή που επιλέχθηκε. Η χρονική διαδοχή ακολουθεί τη σειρά Aliens, Marines, Predators. Πρώτα βλέπουμε μέσα από τα μάτια ενός Alien πώς από το τίποτα, μία μικρή διαρροή δημιούργησε τόσο εκτεταμένη μόλυνση και πλημμύρα από Aliens στο στρατόπεδο, ώστε να φτάσουν σε σημείο οι επιστήμονες να ζητήσουν τη βοήθεια των Marines. Μετά βλέπουμε τους Marines, που εισέρχονται σε αυτό τον αφιλόξενο κόσμο, και την προσπάθειά τους να τα βγάλουν πέρα, με δύο στοιχεία της φύσης να τους εναντιώνονται. Πρώτα οι Aliens και μετά η φυλή των Predators. Κάπου εκεί αρχίζει η campaign των τελευταίων, οπότε βλέπουμε τη δική τους εμπλοκή στην ιστορία και την κατάληξη όλου αυτού του κυνηγητού.

Αρκετές φορές θα χρειαστεί να περάσετε με μία φυλή από μέρη από τα οποία είχατε περάσει ή/και δώσει μάχη σε προηγούμενη εκστρατεία. Επίσης, πολλά σκοτεινά σημεία στην campaign του Marine προβάλλονται καλύτερα στις άλλες δύο campaigns και μόνο έτσι ο παίκτης αρχίζει να αποκτά μία καθολική εικόνα της τελικής υπόθεσης. Η πρότασή μου είναι να ξεκινήσετε ως Marine, παίζοντας έτσι ένα τυπικό, αλλά καλό Doom-clone και παίρνοντας μία πρώτη γεύση για την υπόθεση. Αφού τερματίσετε την αποστολή του Marine, ετοιμαστείτε για μία βόλτα με ένα Alien. Η εκστρατεία είναι πιο δύσκολη, αλλά θα σας ξεκαθαρίσει πολλές απορίες που μπορεί να είχαν δημιουργηθεί στην εκστρατεία του Marine. Αφού ολοκληρωθεί και αυτή η αποστολή, έχουμε αφήσει το καλύτερο για το τέλος: την campaign του Predator! Μπορείτε πλέον να την ξεκοκκαλίσετε με την ησυχία σας...

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Τα "καλούδια" που κουβαλάει κάθε χαρακτήρας για να αντεπεξέλθει στις... υποχρεώσεις του, δεν έχουν μεταβληθεί παρά ελάχιστα σε σχέση με το πρώτο AvP... Το οπλοστάσιο του Marine περιλαμβάνει ένα απλό handgun, μία καραμπίνα, το γνωστό pulse rifle, εκτοξευτή ρουκετών, εκτοξευτή χειροβομβίδων, ένα μεσαίου μεγέθους φορητό πολυβόλο (!) και ένα φλογοβόλο! Ωραία ακούγονται, έτσι; Θα νόμιζε κανείς ότι με τέτοιο οπλοστάσιο η επικράτηση σε μία πίστα θα έπρεπε να είναι παιχνιδάκι. Κι όμως, όπως θα διαπιστώσετε και μόνοι σας (με τον ένα ή τον άλλο τρόπο), αυτά τα όπλα το μόνο που θα σας δώσουν θα είναι η ελπίδα να ζήσετε. Και αν νομίζετε ότι είστε τόσο σκληροί, βάλτε το δείκτη δυσκολίας στο hardcore κι ελάτε να τα ξαναπούμε! :) Εκτός αυτών, διαθέτει ένα hacking device, για να ανοίγει κλειδωμένες πόρτες και να παρεμβαίνει στα ηλεκτρονικά συστήματα, έναν φακό και κιάλια νυχτερινής όρασης. Τα δύο τελευταία απορροφούν ενέργεια από την επαναφορτιζόμενη μπαταρία του, γι' αυτό οφείλετε να τα χρησιμοποιείτε με μέτρο (ειδικά το τελευταίο, είναι πολύ "αιμοβόρικο" από πλευράς ζήτησης ενέργειας... Χμ, είναι δηλαδή "ενεργειοβόρικο"!).

Τα Aliens είναι πολύ πιο λιτά στον εν λόγω τομέα. Ο,τι χρησιμοποιούν στη μάχη το διαθέτουν... εκ γενετής (σαν τον Γκουσγκούνη ένα πράγμα...), δηλαδή νύχια, δόντια και ένα άλμα που θα το ζήλευε ο καθένας. Η νέα κίνηση που προστέθηκε στα Aliens λέγεται pounce και θα σας φανεί εξαιρετικά χρήσιμη. Με κάπως καλή στόχευση μπορείτε να βρεθείτε από τη μία άκρη του διαδρόμου στην άλλη, από τη μία πλευρά του εμποδίου πίσω από την πλάτη του αντιπάλου ή από το ταβάνι πάνω στο κεφάλι του ανυποψίαστου Marine. Εκτός αυτών, υπάρχουν και δύο modes όρασης. Το πρώτο, το φυσικό τους, έχει την ικανότητα να εντοπίζει από μακριά τους ανθρώπους, σχεδιάζοντας το περίγραμμά τους. Το δεύτερο είναι πιο πολύ για ιχνηλάτηση, αφού σε βοηθάει να διακρίνεις κάθε δομική λεπτομέρεια του περιβάλλοντος και δεν κάνει διάκριση φωτός και σκότους...

Οσο για τον Predator, λίγο πολύ έχω ήδη περιγράψει τα εξαρτήματα που κουβαλάει. Τις



"Αυτά τα χέρια.... Είναι μαχαίρια..." Μετά δεν θυμάμαι τι λέει!

λεπίδες του, ένα κανόνι στον ώμο (άλλοι κουβαλάνε παπαγάλο, αυτός προτιμάει κανόνι. Περί ορέξεως...), ένα όπλο μεγάλου βεληνεκούς για sniping, ένα ακόντιο, τον γνωστό και μη εξαιρετέο δίσκο, ένα net gun και άλλα. Με το T γεμίζει τις ενεργειακές αποθήκες του, ενώ με το G, θυσιάζοντας τις μισές ενεργειακές αποθήκες του, γεμίζει μέχρι τέρμα την μπάρα ζωής του. Τέλος, έχει 4 διαφορετικά modes όρασης. Το πρώτο είναι το φυσικό, όπως αυτό του ανθρώπου. Δεν θα το χρησιμοποιείτε πολύ, εκτός αν επιθυμείτε να θαυμάσετε τη λεπτομερή σχεδίαση του περιβάλλοντος χώρου (καλό κι αυτό, αλλά μην παρασυρθείτε, γιατί έχετε και δουλειές να κάνετε). Τα επόμενα δύο είναι για τον εντοπισμό Marines και Aliens (μπλε και κόκκινο), ενώ το τέταρτο είναι πανομοιότυπο με το δεύτερο mode του Alien και βοηθάει πολύ στη μετακίνηση. Με C μπορείτε να κάνετε cloak. Ευτυχώς, σε σύγκριση με το AvP 1, εδώ έχουν μειώσει αισθητά την ενέργεια που απορροφάει το cloaking, οπότε μπορείτε να μείνετε αρκετή ώρα κρυμμένοι χωρίς να εξαντλήσετε επικίνδυνα τα ενεργειακά αποθέματά σας.





Απορώ πώς δεν ζαλίζονται οι άτιμες οι νυχτερίδες. Ιδέα: Πάω να παίξω Dracula και να ρωτήσω τον ίδιο τον κόμη... (duh!)

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το AvP 2 χρησιμοποιεί τη Lithtech 2.5 ως μηχανή γραφικών. Για να σας διευκολύνω, θυμίζω ότι την ίδια είχε χρησιμοποιήσει και το No One Lives Forever. Σίγουρα δεν είναι η τελευταία λέξη της τεχνολογίας (αυτή λέγεται Jupiter, από τη Lithtech πάλι, και θα την υλοποιεί το NOLF 2...), αλλά τη δουλειά της την κάνει μια χαρά. Την εν λόγω μηχανή χαρακτηρίζει η ικανοποιητική πολυπλοκότητα (μπορεί να "φορτώσει" πολλά εφέ), ο τρόπος σχεδίασης των χαρακτήρων (έχουν φρύδια και βλέφαρα που ανοιγοκλείνουν, εξομοιώνεται η αναπνοή καθώς και η ομιλία), αλλά και το ότι είναι βαριά! Αν κρίνω από το NOLF, στο AvP 2 η Lithtech 2.5 "βάρυνε" ακόμη περισσότερο! Τι να την κάνεις τη λεπτομερή απεικόνιση, αν δεν μπορείς να την ενεργοποιήσεις; Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι με P3 550, 192MB RAM και GeForce 2 GTS, σε 640x480x32 και medium detail (Low, Medium, High, Best οι δυνατές επιλογές), όταν δεχόμουν επίθεση από κάποιον εχθρό το frame rate έπεφτε στο 0,2FPS (ακριβολογώ! Έβλεπα περίπου 1 frame κάθε 5 δευτερόλεπτα, μέχρι να σκοτώσουν...). Στο ενδιάμεσο ανανέωσα κάπως τον "Καρβουνιάρη" μου σε 1,6 Athlon XP και 256MB DDR. Έπειτα από αυτό το σύστημα... πέταγε (Best, 1.024x768x32), αλλά το γεγονός παραμένει: Αν δεν έχετε πάνω από 1GHz μηχάνημα και τουλάχιστον GeForce 2 (όχι MXxxx, την κανονική), μην περιμένετε να δείτε και πολλά από τον τίτλο. Ναι, συμφωνώ, οι ελάχιστες απαιτήσεις αναφέρουν P3 450, αλλά το έχουμε μάθει ήδη το κόλπο...

Ακόμη πιο ποιοτικός από τα γραφικά είναι ο ήχος! Για πολύ λίγα παιχνίδια έχω ισχυριστεί κάτι τέτοιο. Τα τελευταία 3-4 χρόνια, ανάλογες ιδιότητες θα μπορούσα να αναγνωρίσω μόνο στα Undying και Resident Evil 1&2. Ο ήχος είναι η ακρογωνιαία λίθος της σωστής ατμόσφαιρας σε ένα παιχνίδι και, γιατί όχι, της πώρωσης! Ειδικά στην αποστολή του Marine και αν παίζετε μεταμεσονύκτια, με κλειστά τα φώτα, κάθε φορά που θα μπαίνετε σε ένα νέο δωμάτιο θα τρέμετε από το φόβο, μη ξέροντας από ποια μεριά μπορεί να σας πεταχτεί το Alien (μπορούν από παντού τα άτιμα). Μουσική άψογη, με τις σωστές διακυμάνσεις, στις σωστές στιγμές, ηχητικά εφέ ανατριχιαστικά αληθοφανή και ομιλίες που ανταποκρίνονται των προσδοκιών. Συγχαρητήρια Monolith!

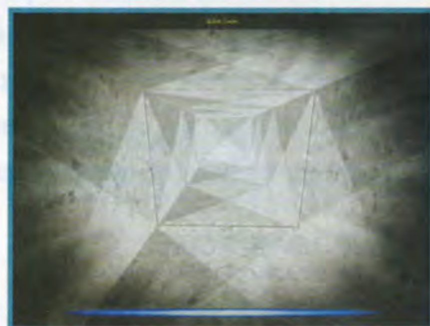
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Aliens vs Predator 2 μου άρεσε πολύ. Με πώρωσε! Είναι ένα παιχνίδι που θα το αρχίσεις και δεν θα ησυχάσεις μέχρι να το τερματίσεις, με όλους τους χαρακτήρες. Αν σου κάνει κέφι μετά, μπορεί να ξανασχοληθείς μαζί του, με υψηλότερο βαθμό δυσκολίας αυτή τη φορά. Κι αν δεν ήταν τόσο γραμμικό (μέχρι το κόκκαλο), η αντοχή θα αυξανόταν ακόμη περισσότερο! Το Multiplayer κομμάτι είναι αρκετά ενδιαφέρον, με αρκετά modes για να κρατήσουν το ενδιαφέρον του παίκτη εστιασμένο για κάποιο χρονικό διάστημα, ενώ ο κώδικας στο δίκτυο είναι αξιοπρεπής, χωρίς όμως να φτάνει το επίπεδο βελτιστοποίησης του Tribes 2 και του Return to Castle Wolfenstein.

Τα γραφικά είναι πολύ καλά, στον ήχο δίνει ρεσιτάλ, το gameplay είναι βαθύ και πλούσιο... Τι άλλο θα μπορούσατε να ζητήσετε; Η Monolith αποδεικνύει για άλλη μία φορά ότι ξέρει καλά να κάνει τη δουλειά της. Ναι, δεν πρόκειται για τον action τίτλο της χρονιάς (Max Payne, είσαι εδώ;), αλλά σίγουρα θα μπορούσε να ενταχθεί στους 3-4 καλύτερους. Αν δεν το είχα ήδη, θα έτρεχα σίγουρα να το αποκτήσω. PC



Έτσι γεννιέται ένα Alien! Αν είστε καλά παιδιά, την επόμενη φορά θα σας πω και για τον πελαργό και το πώς γίνονται τα παιδιά...



Λοιπόν, αυτή η φωτογραφία μού θυμίζει Duke Nukem 3D και Wwar9999. Χαιρετίσματα στον Dr Cronos, τον Netboy, τον Gus και σε όλα τα παιδιά του παλιού, καλού Gamenet!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	97
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΥΠΟΘΕΣΗ	80

85



Μοναδική εμπειρία. Γίνεται σε κάνα δίμηνο να κυκλοφορήσει και το AvP 3; Θέλω κι άλλο!

THE CORPORATE MACHINE

Τα computer games μάς έχουν συνηθίσει να ταυτίζουμε την έννοια πόλεμος με τη διαμάχη μεταξύ αντίπαλων κρατών ή φυλών, όπου επιβιώνει μόνο ένας από τους αντιπάλους. Υπάρχουν, όμως, και άλλες μορφές πολέμου, οι οποίες είναι πιο υποχθόνιες και, παρ' όλο που τις γνωρίζετε, δεν μπορείτε να πιστέψετε ότι είναι δυνατόν να γίνουν παιχνίδια. Καιρός να αναθεωρήσετε τις απόψεις σας, γιατί το Corporate Machine ασχολείται με τον κυρίαρχο πόλεμο της εποχής μας, τον οικονομικό, την απόλυτη κυριαρχία μιας επιχείρησης έναντι άλλης στην αγορά. Εκεί όπου δεν υπάρχουν πολεμικοί κανόνες, δεν υπάρχουν σύνορα και τα πάντα μπορούν να χρησιμοποιηθούν ενάντια στον αντίπαλό σας. Καλώς ήρθατε στον ακήρυχτο πόλεμο, τον πόλεμο του 20ού και 21ου αιώνα.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@Otenet.gr



Πρόκειται για ένα παιχνίδι που μου κέντρισε αμέσως το ενδιαφέρον, αφ' ενός διότι ασχολούμαι με τον οικονομικό κλάδο (φοιτώ σε σχετικό πανεπιστήμιο) και αφ' ετέρου διότι το παιχνίδι είναι πολύ πρωτότυπο, τόσο σε σύλληψη όσο και σε υλοποίηση. Δεν μπορώ να πω ότι έχω βαρεθεί όλα τα strategies που ασχολούνται με την εξολόθρευση του αντιπάλου, το θάνατο του εχθρού, την καταστροφή της βάσης του, αλλά όταν πιάσω στα χέρια μου κάτι διαφορετικό, σίγουρα θα το αντιμετωπίσω με πιο ευνοϊκούς όρους, θα δείξω μεγαλύτερη κατανόηση σε παραλείψεις και λαθάκια, αφού πρόκειται για ένα παιχνίδι που δεν βασίζεται στις γνωστές συνταγές (Real Time War Strategy) με τα γνωστά μπαχαρικά (3D γραφικά, θεϊκός ήχος, ατελείωτες μονάδες). Επειδή δεν θέλω να νομίζετε ότι σας ρίχνω στάχτη στα μάτια και προσπαθώ να σας παρουσιάσω το The Corporate Machine ως το υπέρτατο παιχνίδι στρατηγικής, να σας ενημερώσω ότι από άποψη γραφικών το παιχνίδι πιάνει πάτο. Αν είστε, λοιπόν, από τους gamers που εάν δεν δείτε 3D γραφικά και την GeForce 2 σας να βγάζει φωτιές, δεν παίζετε το παιχνίδι, τότε καλύτερα να γυρίσετε τις τέσσερις σελίδες του παρόντος review και να διαβάσετε κάτι άλλο. Το Corporate Machine είναι, βέβαια, ένα φτωχό παιχνίδι από άποψη γραφικών, αλλά σε αντοχή, gameplay, χειρισμό και εθισμό είναι εξίσου - και για να μην πω περισσότερο - ανταγωνιστικό με όλα τα σύγχρονα παιχνίδια που "γονατίζουν" τους υπολογιστές σας από τις υψηλές απαιτήσεις τους. Μια και αναφερθήκαμε σε απαιτήσεις, κάνετε ένα κόπο και διαβάστε τις απαιτήσεις του Corporate Machine... Πόσο καιρό έχετε να δείτε τόσο χαμηλές; Τέτοιες απαιτήσεις είχαν τα παιχνίδια δεύτερης διαλογής πριν από δύο με τρία χρόνια, η εταιρεία-δημιουργός όμως του Corporate Machine δεν δίστασε να κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι με χαμηλές απαιτήσεις την περίοδο που βλέπουμε τίτλους, όπως τα Commandos II, Pool Of Radiance, Mystery Of The Druids, να γεμίζουν ασφυκτικά τα ράφια των καταστημάτων.


ΕΤΑΙΡΕΙΑ
TAKE2
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 98/ME/NT4/2000, 486DX4-75 (συνιστώμενος Pentium), κάρτα ήχου (προαιρετική), 32MB RAM, CD-ROM drive και ποντίκι

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΥΠΟΘΕΣΗ

Μην περιμένετε να δείτε καμία εισαγωγή στο Corporate Machine, εξάλλου τι εισαγω-



Στην αρχική οθόνη επιλέγετε την ειδικότητά σας, το όνομα της επιχείρησής σας και το χρώμα της.

γή θα μπορούσε να έχει ένα παιχνίδι βασισμένο σε μια τόσο απλή ιδέα, η οποία δεν χρησιμοποιήθηκε σχεδόν ποτέ ως πηγή έμπνευσης από τη βιομηχανία παιχνιδιών; Ξεκινάτε από μια μικρή επιχείρηση σε ένα ασήμαντο σημείο του κόσμου και προσπαθείτε να κυριαρχήσετε στην παγκόσμια αγορά με τα ποσοστά πωλήσεών σας ενάντια σε άλλες επιχειρήσεις που προωθούν το ίδιο προϊόν. Κοινώς βρίσκεστε σε μια άκρως ανταγωνιστική αγορά, η οποία κάλλιστα θα μπορούσε να παρομοιαστεί με πεδίο μάχης, όπου τα πτώματα είναι οι οικονομικά κατεστραμμένες επιχειρήσεις και οι τραυματισμένοι οι αποτυχημένες επιχειρήσεις. Τα παρουσιάζω πολύ τραγικά... γιατί είναι έτσι. Πάρτε, για παράδειγμα, τη Microsoft που την έτρεχαν στα δικαστήρια. Πόσες επιχειρήσεις έχουν κλείσει, συγχωνευτεί ή καταστραφεί οικονομικά και πόσα αφεντικά μπήκαν στη φυλακή λόγω χρεών; Για να μην καταλήξετε και εσείς στη φυλακή, πρέπει να ορθοποδήσετε τη μικρή αρχικά επιχείρησή σας και να τη μετατρέψετε σε έναν κολοσσό, ο οποίος θα βρίσκεται στην κορυφή όλων των πινάκων, charts και γραφημάτων και θα κατέχει το μεγαλύτερο μερίδιο της αγοράς σε πωλήσεις και κέρδη. Πώς βρίσκετε την πρόκληση; Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ τη βρήκα φοβερά πρωτότυπη και προκλητική σε σημείο που αναρωτήθηκα για το αν θα μου φανούν τα μαθήματα του πανεπιστημίου χρήσιμα σε αυτό το παιχνίδι...

Το ποσοστό της αγοράς, το οποίο πρέπει να έχετε προκειμένου να κερδίσετε, εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών που πρέπει να αντιμετωπίσετε: 70% της αγοράς όταν παίζουν δύο παίκτες, 65% για 3 παίκτες, 60% για 4 παίκτες και 55% από 5 παίκτες και πάνω. Επίσης, υπάρχουν τέσσερις αγορές από τις οποίες μπορείτε να διαλέξετε πριν να αρχίσετε να παίζετε: η αγορά υπολογιστών, αυτοκινήτων, αεροπλάνων (μάλλον θα περνάει κρίση μετά τις τελευταίες εξελίξεις) και, τέλος, η αγορά Cola (χωρίς το Coca). Να κάνω μια μικρή παρένθεση εδώ και να αναφέρω ότι το παιχνίδι χρησιμοποιεί πάρα πολύ αστεία ονόματα για γνωστές επιχειρήσεις και επιχειρηματίες (π.χ., Gill Bates, Mitrosoft). Πέραν της αγοράς που θα επιλέξετε και στην οποία η επιχείρησή σας θα συμμετέχει, πρέπει να επιλέξετε και την επιχειρηματική ειδικότητά σας. Τρεις επιλογές έχετε: είτε Manufacturing, είτε Marketing, είτε Engineering. Εάν επιλέξετε Manufacturing, οι εργαζόμενοί σας θα παράγουν τα διπλάσια προϊόντα από τους κανονικούς εργάτες άλλων εταιρειών. Εάν επιλέξετε Marketing, οι marketers σας είναι δύο φορές πιο έμπειροι και αποτελεσματικοί στη δημιουργία του marketing campaign τους, με αποτέλεσμα να περνάτε πιο εύκολα την ιδέα που θέλετε για το προϊόν σας στο καταναλωτικό κοινό (λέγε με Microsoft). Τέλος, εάν επιλέξετε Engineering ως τον κλάδο εξειδίκευσής σας, τότε θα είστε μια διάνοια στη δημιουργία νέων, πιο εξελιγμένων προϊόντων, τα οποία θα τραβάνε την προσοχή του κόσμου. Πρέπει να διαλέξετε σοφά, γιατί και οι τρεις περιπτώσεις είναι σημαντικές και η καθεμία ταιριάζει σε διαφορετικό τρόπο και μέθοδο παιξίματος του Corporate Machine. Τελειώνοντας το συγκεκριμένο τμήμα, να διευκρινίσω ότι δυστυχώς δεν υπάρχει κάποιο campaign στο οποίο μπορείτε να παίξετε. Απλώς κάθε φορά επιλέγετε την εταιρεία σας, πόσους αντιπάλους θα έχετε, το επίπεδο δυσκολίας, την πίστα, την ειδίκευσή σας και το προϊόν στο οποίο θα συναγωνίζεστε και παίζετε... Ισως θα έπρεπε οι δημιουργοί να φτιάξουν και κάποιο campaign για την κατάκτηση του κόσμου: Στην πρώτη αποστολή θα έπρεπε να κυριαρχήσετε σε μια περιοχή, μετά σε έναν νομό, έπειτα στο κράτος, μετά σε μια ολόκληρη ήπειρο και, τέλος, σε όλο τον κόσμο.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

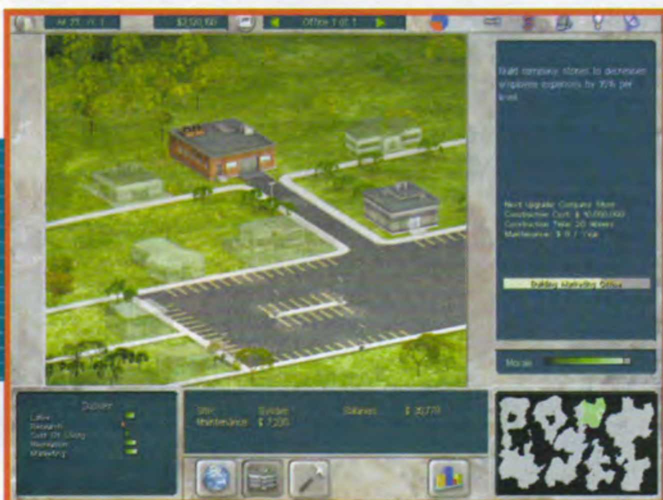
- Αρκετά πρωτότυπο σε σύλληψη και δημιουργία
- Αξιόλογη υποστήριξη σε multiplayer
- Μεγάλο βάθος και αρκετά εθιστικό
- Ελεεινά χαμηλές απαιτήσεις συστήματος... για να μην πω τρισάθλιες :)

Αρνητικά

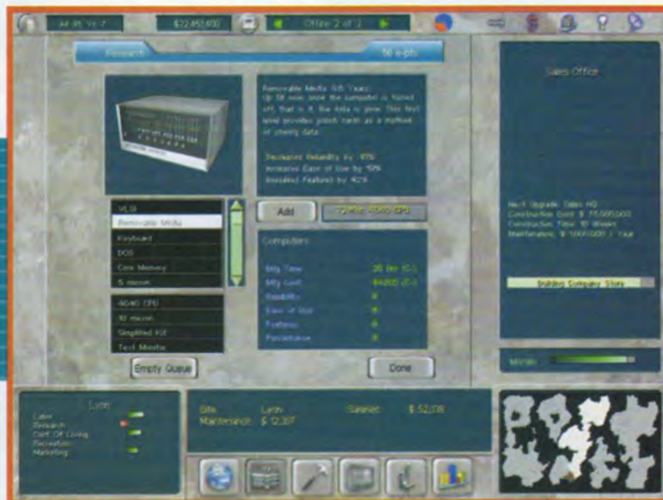
- Γραφικά; Ηχος; Τι είναι αυτά;
- Αισθητή η απουσία κάποιου campaign
- Κακή υποστήριξη σε patches και extras.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

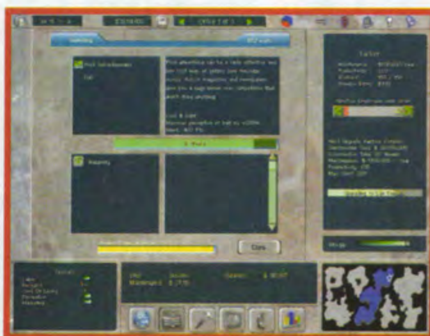
Ξεκινώντας για πρώτη φορά το Corporate Machine, ενδεχομένως να μπερδευτείτε για αρκετό χρονικό διάστημα μέχρι να καταλάβατε τι πρέπει να κάνετε. Ομως, γι' αυτό εί-



Αυτή είναι η βάση σας. Επάνω αριστερά φαίνεται το Garage και δεξιά τα Sales Offices. Τα διάφανα κτήρια δεν είναι ακόμη έτοιμα.



Επιλέγοντας ποια έρευνα θα δώσουμε στο Research Facility, η οποία εν συνεχεία θα προστεθεί στο προϊόν προκειμένου να το βελτιώσει.


Για τη διαφημιστική καμπάνια σας απαιτείται χρόνος και χρήμα, αλλά τα αποτελέσματα θα είναι άκρως ικανοποιητικά.

μαι εδώ, ώστε με τη βοήθεια του manual και του review να καταλάβετε ταχύτερα το παιχνίδι. Η πρώτη οθόνη που θα αντικρίσετε δείχνει ένα μέρος του χάρτη της πίστας, στο κέντρο της οποίας βρίσκεται η αρχική περιοχή από όπου ξεκινάτε (κάτω δεξιά υπάρχει ένα μικρό παράθυρο με το minimap). Εκεί υπάρχει ένα ανθρωπάκι και κάτω από αυτό ένα κτήριο. Το ανθρωπάκι είναι ο sales executive, ο υπεύθυνος για τις πωλήσεις που κάνετε. Κάνετε κλικ σε μια άγνωστη περιοχή (γκρίζα στο χρώμα) και θα εμφανιστεί το σύμβολο ενός μεγεθυντικού φακού (στο παράθυρο αριστερά από το minimap) μαζί με το κόστος και το χρονικό διάστημα, προκειμένου να ολοκληρωθούν η έρευνα αγοράς και η διείσδυση για τη συγκεκριμένη περιοχή. Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία, μπορείτε να μεταφέρετε το sales executive σας εκεί, κάνοντας δεξί κλικ. Ενας υπεύθυνος πωλήσεων μπορεί να προμηθεύει με προϊόντα σας την περιοχή όπου βρίσκετε συν δύο τετράγωνα προς όλες τις κατευθύνσεις. Στο τέλος κάθε χρόνου, ανάλογα με το πόσο καλά τα πάτε, μπορεί να αποκτάτε και νέο sales executive.

Πολύ σημαντικός παράγοντας είναι ο χρόνος στο όλο παιχνίδι. Οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε να τον σταματήσετε (με το πλήκτρο Pause) ή να τον κάνετε να κυλάει πιο γρήγορα ή πιο αργά με τα πλήκτρα "+" και "-" (στο Numpad τμήμα του πληκτρολογίου). Ετσι, λοιπόν, συνέχεια θα εισχωρείτε σε νέες αγορές όπου θα στέλνετε νέους πωλητές. Δεν αναλύσαμε, όμως, το βασικότερο... πώς θα ικανοποιήσετε αυτές τις αγορές, δηλαδή πώς θα παράγετε το προϊόν σας. Το τμήμα της διανομής και τα κανάλια της δεν μας ενδιαφέρουν, αφού αυτά υποτίθεται ότι τα έχει αναλάβει ο sales executive. Προκειμένου, λοιπόν, να ξεκινήσετε την παραγωγή, πρέπει να μπείτε στις εγκαταστάσεις σας. Κάτω από το κεντρικό παράθυρο θα βρείτε κάτι σύμβολα-κουμπιά, θα πατήσετε εκείνο που βρίσκεται δεξιά του συμβόλου που απεικονίζει την υδρόγειο και θα βρεθείτε στη "βάση" σας. Προς το παρόν υπάρχουν μόνο δύο κτήρια έτοιμα, το Garage και το Sales Office. Αμέσως κάνετε κλικ στο Garage και μετακινείστε την μπάρα που βλέπετε προς τα δεξιά, για να προσλάβετε νέους υπαλλήλους (50 χωράει προς στιγμήν). Από το κτήριο αυτό ρυθμίζετε και την τιμή κάθε προϊόντος σας. Επειτα από μικρό χρονικό διάστημα θα χρειαστεί να κάνετε upgrade στο Garage, προκειμένου να χωράει περισσότερους υπαλλήλους και να παράγουν περισσότερα από τα προϊόντα σας. Επίσης, θα παρατηρήσετε ότι υπάρχουν διάφανα κτήρια, στα οποία αν κάνετε κλικ, σας δίνεται μόνο η επιλογή Upgrade. Αυτό σημαίνει ότι ακόμα δεν τα έχετε χτίσει και πρέπει να το κάνετε. Τα Sales Offices (το δεύτερο κτήριο που έχετε έτοιμο) εξασφαλίζουν τη διακίνηση του προϊόντος σας μόνο στην περιοχή όπου είστε. Εάν θέλετε να μεγαλώσει αυτή η ακτίνα, πρέπει να κάνετε αναβάθμιση. Αυτονόητο, πιστεύω, είναι ότι κάθε upgrade κοστίζει χρήματα και απαιτεί κάποιο χρόνο για να ολοκληρωθεί. Κατά τη διάρκεια που κάνετε upgrade σε ένα κτήριο, δεν μπορείτε να κάνετε άλλο στην ίδια περιοχή, οπότε πρώτα πρέπει να περιμένετε εάν έχετε σκοπό να κάνετε πολλές αναβαθμίσεις. Εν συνεχεία, θα κάνω μια αναφορά και στα άλλα κτήρια, τα οποία είναι διάφανα την πρώτη φορά που θα μπείτε στη βάση σας, αλλά μπορείτε να τα χτίσετε (κάνοντάς τα upgrade). Το Research Office, αφού το χτίσετε, μπορείτε να προσλάβετε engineers, οι οποίοι θα ανακαλύπτουν νέα κόλπα που θα μπορείτε να εφαρμόζετε στα προϊόντα σας. Προκειμένου να επιλέξετε ποιες ανακαλύψεις θέλετε να "προστεθούν" στο προϊόν σας και κατ' επέκταση να το βελτιώσουν, πρέπει να κάνετε κλικ από την κεντρική οθόνη του χάρτη στο σύμβολο του μικροσκοπίου όπου οι τεχνολογίες φαίνονται αναλυτικά. Το Marketing Office, τώρα, εργάζεται με προσωπικό και σχεδιάζει τη διαφημιστική καμπάνια σας, καθώς και την ιδέα που θα περάσει η διαφήμιση στον καταναλωτή για το προϊόν. Μπορείτε να επιλέξετε έντυπη, τηλεοπτική ή και ραδιοφωνική. Επίσης, μπορείτε να έχετε Positive Marketing Campaign, όπου απλώς προωθείτε το δικό σας προϊόν, ή Negative Marketing Campaign, όπου "θάβετε" το προϊόν αντίπαλης εταιρείας. Η δεύτερη είναι πιο επικίνδυνη μέθοδος, αλλά έχει μεγαλύτερα αποτελέσματα. Αλλο ένα κτήριο που υπάρχει είναι το café, το οποίο ανεβάζει το morale (ηθικό) των υπαλ-



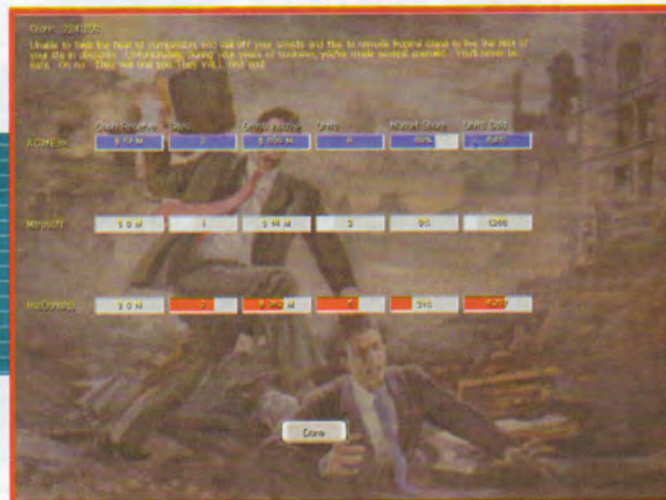
Από αυτήν την οθόνη επιλέγετε πόσους αντιπάλους θα έχετε, το επίπεδο δυσκολίας, τα χρήματα εκκίνησης, το χάρτη και την αγορά.



Χρησιμοποιώντας τις special κάρτες, αλλάζετε τις ισορροπίες στο παιχνίδι.



Αυτός εδώ ο τύπος με το κόκκινο κοστούμι είναι αντίπαλος sales executive. Ας του ρίξω μια πυρηνική.



Εγώ ελέγχω την επάνω επιχείρηση. Κοιτάξτε στατιστικά. Δέχομαι αιτήσεις από εταιρείες για να με προσλάβουν...

λήλων σας και με κάθε upgrade το επηρεάζει ακόμα περισσότερο. Το Training Center ανεβάζει την αποδοτικότητα όλων των υπαλλήλων σας στη συγκεκριμένη περιοχή κατά 25% και με κάθε upgrade προστίθεται κάτι ακόμα στην αύξηση της παραγωγικότητας. Τα Company Stores κατεβάζουν το κόστος των υπαλλήλων και, τέλος, τα Intelligence Buildings σάς αποκαλύπτουν σημαντικές πληροφορίες για την πορεία του αντιπάλου. Στην πορεία του παιχνιδιού μπορείτε να χτίσετε βάσεις και σε άλλες περιοχές, κάνοντας κλικ στο εικονίδιο της μπουλντόζας, κάτω δεξιά στην οθόνη. Κλείνοντας, να αναφέρω ότι υπάρχουν κάποιες κάρτες-ατού, τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (κάτι που μπορεί να κάνει και ο αντίπαλος) και μπορούν να αλλάζουν τις ισορροπίες του παιχνιδιού. Αυτές οι κάρτες μπορούν να προκαλέσουν απεργία υπαλλήλων στη βάση του αντιπάλου ή να ανεβάσουν τις πωλήσεις σας σε μια περιοχή ή και άλλες παρόμοιες δυναμικές ενέργειες, οι οποίες εισάγουν τον παράγοντα τύχη στο παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εδώ δυστυχώς τα πράγματα δεν είναι τόσο καλά... Εξαρχής ξεκαθάρισα την κατάσταση και σας είπα ότι πρόκειται για το μελανό σημείο του παιχνιδιού (τι μελανό δηλαδή... κατράμι). Δεν μιλάμε καν για γραφικά... αλλά για στατικές εικόνες, με δείγμα από animation (συγκεκριμένα όταν μετακινείται το αεροπλάνο των πωλητών σας). Η ανάλυση της οθόνης είναι 640x480 και τα γραφικά, ειδικά αν κριθούν με τα σημερινά δεδομένα, είναι απογοητευτικά. Οταν, όμως, μπείτε στο πνεύμα του παιχνιδιού και δείτε το βάθος του gameplay, πιστεύω ότι δεν θα σας ενοχλούν ιδιαίτερα τα γραφικά. Βέβαια, θα ήταν καλύτερα τα πράγματα αν υπήρχε ποιότητα σε όλους τους τομείς, όπως συμβαίνει στα StarCraft, Baldurs Gates I&II, Diablo.

Για τον τομέα του ήχου, δυστυχώς, δεν έχω να πω πολλά. Μια ευχάριστη μουσικούλα στυλ SimCity και Civilization παίζει στο παρασκήνιο (background) ίσα ίσα για να μην πιάσουν αράχνες τα αυτιά σας. Θα συνιστούσα να βάζατε ένα CD στο στέρεο, για να κάνατε τη δουλειά σας. Γραφικά και ήχος... τέλος, γιατί αν πω και άλλα θα γίνω κακός και θα αδικήσω το παιχνίδι που κατά τα άλλα είναι συμπαθέστατο.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Από την αρχή το παιχνίδι με είχε προδιαθέσει θετικά, αφού ασχολείται με αυτό που σπουδάζω. Ισως εσείς να το βρείτε πολύ βαρετό και ανιαρό, εμένα όμως μου φάνηκε πολύ πρωτότυπο, αρκετά περίπλοκο και άκρως ανταγωνιστικό. Ιδίως στο multiplayer, όπου μπορούν να παίξουν μέχρι και 8 άτομα, φαντάζεστε τι θα γίνεται; Σίγουρα το παιχνίδι δεν θα γίνει η νούμερο ένα επιτυχία στην αγορά, όταν μάλιστα έχει να αντιμετωπίσει τίτλους όπως το Pool Of Radiance ή το Commandos II, αλλά θα αποτελέσει ένα ευχάριστο διάλειμμα από τα συνηθισμένα αιμοσταγή παιχνίδια, καθώς βάζει το μυαλό να δουλέψει σε άλλα μήκη κύματος. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	35
ΗΧΟΣ	42
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΑΝΤΟΧΗ	81

84



Πρωτότυπο, με πολύ βάθος, αλλά με χάλια γραφικά και ήχο. Παιχνίδι βγαλμένο από άλλη δεκαετία.



Μόλις ολοκληρώσατε τη warm-up lap και έχετε τοποθετήσει το μονοθέσιό σας στην pole position, οι 5 ενδεικτικές λυχνίες ανάβουν η μία μετά την άλλη, οι σφυγμοί σας ολοένα ανεβαίνουν και η αδρεναλίνη έχει φτάσει σε τέτοιο επίπεδο που έχουν παραλύσει τα άκρα σας. Οι λυχνίες σβήνουν, εσείς και οι υπόλοιποι 21 πιλότοι ξεχύνεστε στην πίστα... και περίπου 300 χιλιόμετρα μετά αντικρίζετε πρώτος την καρό σημαία. Καλώς ήλθατε στον κόσμο της Formula 1.

του Ζήση "Montoya" Παπασπύρου
snakemjk@hotmail.com





Οπως κάθε χρόνο, έτσι και φέτος η EA Sports κυκλοφορεί το F1 Series, βασισμένο στο πρωτάθλημα της προηγούμενης χρονιάς, γι' αυτό και ο τίτλος είναι F1 2001, αντίθετα από τα υπόλοιπα games της σειράς (βλ. FIFA, NBA κ.λπ.) που περιέχουν τα rosters της σεζόν 2001-02.

Επειτα, λοιπόν, από την τυπική εγκατάσταση των 250MB και τη μικρή μεν, εντυπωσιακή δε εισαγωγή, θα βρεθείτε στο μενού όπου θα δημιουργήσετε ένα προφίλ παίκτη, διαλέγοντας απλώς όνομα και εθνικότητα [ναι, η Ελλάδα περιέχεται :)]. Οι δυνατές επιλογές είναι Player, Game Mode, Player Manager, Options και Replay Manager. Αφού περάσετε μια βόλτα από τα options, θα παρατηρήσετε το πλήθος των υποεπιλογών που προσφέρει το παιχνίδι. Τα options είναι εξίσου χωρισμένα σε Difficulty, Rules, Controls, Display και Audio. Αφού φέρετε το παιχνίδι στα μέτρα σας (καθώς και στην υπολογιστική ισχύ σας), είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε.

GAME MODES

Τα διαθέσιμα modes είναι τα Championship, Multiplayer, Driving School, Test Day, Quick Race και Grand Prix, τα περισσότερα που έχετε συναντήσει σε formula και γενικότερα σε racing games.

Στο πρωτάθλημα (championship) επιλέγετε έναν πραγματικό πιλότο της Formula 1, του οποίου παίρνετε τη θέση για το κυνήγι της πρώτης θέσης. Αυτό, βέβαια, δεν είναι τόσο εύκολο, καθώς θα πρέπει να μοχθήσετε σε 17 πίστες για να πάρετε τους απαραίτητους βαθμούς για εσάς, αλλά και για την κατασκευάστρια εταιρεία. Η διαδικασία κάθε Grand Prix δεν είναι τόσο απλή όσο φαίνεται στην τηλεόραση. Πριν οι πιλότοι να φτάσουν στο σημείο να αγωνιστούν, έχουν περάσει αρκετές δοκιμασίες. Ετσι, πριν από το γνωστό qualify round, έχετε τη δυνατότητα να τρέξετε τέσσερα practice rounds. Τα δύο πρώτα διαρκούν από μία ώρα έκαστο και είναι προγραμματισμένα να γίνουν την Παρασκευή το μεσημέρι. Επίσης, θα σας δοθεί η ευκαιρία να τεστάρετε τα οχήματά σας στην πίστα για τα υπόλοιπα δύο 45λεπτα κατά τις πρωινές ώρες του Σαββάτου. Την ίδια μέρα λαμβάνει χώρα και ο qualify round, με τον οποίο καθορίζεται η κατάταξη στον αυριανό αγώνα. Την Κυριακή, λοιπόν, μετά την 30λεπτη warp-up round, όπου δοκιμάζετε για τελευταία φορά τις ρυθμίσεις του μονοθέσιού σας, είστε πλέον έτοιμοι για τον τελικό αγώνα. Στο F1 2001 υπάρχει η δυνατότητα να περάσετε όλες αυτές τις χρονοβόρες δοκιμασίες, αλλά και να τις παραλείψετε, διότι οι practice και warm-up μόνο χρόνο μπορούν να σας σπαταλήσουν αν έχετε παίξει έστω και μία φορά στη συγκεκριμένη πίστα.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	EA SPORTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	Win 95/98/2000/Me/XP, Pentium II 333, 64MB RAM, 250MB hard disc, 4x CD-ROM, 16MB κάρτα γραφικών, Direct3D

Το multiplayer κομμάτι του παιχνιδιού είναι και αυτό αρκετά προσεγμένο, κι έτσι με μία απλή 56K σύνδεση μπορείτε άνετα να παίξετε το F1 με τους φίλους σας, χωρίς ιδιαίτερα σημάδια lag. Παίζεται μέσω του γνωστού πρωτοκόλλου TCP/IP και τοπικού δικτύου, ενώ υποστηρίζει μέχρι 8 παίκτες!

Συνεχίζουμε με τα game modes και το Driving School, μία αρκετά ευχάριστη και πρωτότυπη προσθήκη στο παιχνίδι. Μπορείτε





Πολλή κίνηση έχει και μετά θέλουν προσπεράσεις και θέαμα.



Θεαματικό πλάνο από την τελική ευθεία της Μελβούρνης. Κάτω αριστερά διακρίνεται ο πρώτος των πρώτων SnakeMontoya.

να επιλέξετε μεταξύ 3 αυτοκινήτων, εκ των οποίων ένα είναι το γνωστό AX3 της Arrows, το οποίο είναι το μοναδικό τριθέσιο formula αυτοκίνητο. Μάλιστα, όπως είχε δείξει σε αναλυτικό ρεπορτάζ το κανάλι του Alpha, η βόλτα με το συγκεκριμένο τριθέσιο κόστιζε ούτε λίγο ούτε πολύ 500.000 δρχ. (1.470€) για μερικούς γύρους, χωρίς βέβαια να οδηγείτε εσείς. Αντίθετα στο F1 2001, αφού σας πάει ο επαγγελματίας οδηγός μία βόλτα σε ένα συγκεκριμένο κομμάτι της πίστας, μετά παίρνετε εσείς τον έλεγχο και απλώς προσπαθείτε να μιμηθείτε τις κινήσεις του δασκάλου σας. Στην πίστα υπάρχουν υπερβολικά πολλές ενδείξεις που κάνουν τις φουρκέτες παιχνιδάκι! Ετσι, πάνω στο δρόμο υπάρχει μία γραμμή, την οποία καλό είναι να ακολουθείτε κατά βήμα και κατά γκάζι, μια και είναι η ιδανική γραμμή πορείας για τέλειες στροφές. Επίσης, αυτή η γραμμή δεν είναι όπως όλες οι άλλες, διότι μας έρχεται σε τρία χρώματα, πράσινο, κίτρινο και κόκκινο. Ανάλογα με το χρώμα θα πρέπει να τρέχετε με την αντίστοιχη ταχύτητα. Ετσι, αν εκεί που έχετε πιάσει τελική, δείτε τη γραμμή πορείας να αλλάζει χρώμα σε κίτρινο και αμέσως μετά σε κόκκινο, κολλήστε το φρένο στο πάτωμα! Επειτα αφού περάσετε με επιτυχία τη στροφή, η γραμμή είναι πλέον πράσινη, άρα μετακινήστε το δεξί πόδι σας στο δεξιά πεντάλ και φύγαμε να πιάσουμε πάλι τελική. Επίσης, θα έχετε παρατηρήσει στους αγώνες F1 ότι ύστερα από μία μεγάλη ευθεία υπάρχουν πινακίδες στα αριστερά του δρόμου, που δείχνουν σε πόσα μέτρα υπάρχει στροφή. Οι συγκεκριμένες πινακίδες υπάρχουν και στο Driving School, με τη διαφορά ότι είναι σε όλη την πίστα και όχι έπειτα από μεγάλες ευθείες. Επιπλέον, ανάλογα με το χρόνο που θα κάνετε, ανταμείβεστε με το ανάλογο μετάλλιο. Οι δοκιμασίες δεν επεκτείνονται σε όλη την πίστα, αλλά σε συγκεκριμένα sectors (Σ.Σ.: όλη η πίστα χωρίζεται σε 3 sectors). Στην πρώτη "αποστολή", λοιπόν, θα πρέπει να διανύσετε το πρώτο sector της Monza σε λιγότερα από 26 δευτερόλεπτα. Τέλος, έχουμε τα Test Day, Quick Race και Grand Prix, τα οποία είναι λίγο πολύ τα ίδια. Στο Test Day διαλέγετε μονοθέσιο, ρυθμίσεις και πίστα και τρέχετε αμέριμνοι μέχρι να βαρεθείτε (ή να σας τελειώσει η βενζίνη). Στο Quick Race διαλέγετε και πάλι τη γνωστή τριάδα, μονοθέσιο, ρυθμίσεις, πίστα, και τρέχετε μαζί με τους υπόλοιπους 21 πιλότους, ενώ στο Grand Prix εκτός από τον τελικό αγώνα έχετε τη δυνατότητα να τρέξετε και τους προηγούμενους δοκιμαστικούς γύρους, τους οποίους περιγράψαμε ανωτέρω.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ - ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Οπως προείπαμε, τα options χωρίζονται σε Difficulty (επίπεδο δυσκολίας), Rules (κανονισμοί), Controls (πλήκτρα ελέγχου), Display (προβολή) και Audio (ήχος). Οι επιλογές του επιπέδου δυσκολίας πρέπει να προσεχθούν ιδιαίτερα, καθώς επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό το παιχνίδι. Ετσι, αν ενεργοποιήσετε όλα τα συστήματα υποβοήθησης, τότε στον αγώνα το μοναδικό που έχετε να κάνετε είναι να πατάτε το γκάζι συνεχώς, δηλαδή μπορείτε να ακουμπήσετε κάτι στο κουμπί, να πάτε να φάτε, να κάνετε καμιά βολτίτσα και όταν επιστρέψετε το μονοθέσιό σας θα είναι πρώτο (υποτίθεται έχετε βάλει πολλούς γύρους αγώνα) και με τεράστια διαφορά από το δεύτερο. Αυτό είναι άκρως απαγορευτικό για την αντοχή του παιχνιδιού, καθώς είναι σαν να χρησιμοποιείτε cheats. Αρα, καλό είναι τις πιο χτυπητές βοήθειες να τις απενεργοποιήσετε για να νιώσετε την αδρεναλίνη να ανεβαίνει, όπως αναφέρουμε στην



εισαγωγή, και όχι να ξεπέφτει σε επίπεδα ύπνου! Αναλυτικά, τα διαθέσιμα συστήματα υποβοήθησης είναι τα εξής:

Steering/Υποβοήθηση διεύθυνσης: Σας βοηθάει να παίρνετε τις στροφές, με άλλα λόγια σάς στρίβει το τιμόνι. Αν είναι ενεργοποιημένο σε high, τότε πολύ απλά δεν θα χρειάζεται να πατάτε κάποιο πλήκτρο για να πάρετε μια στροφή. Εάν παίζετε με πληκτρολόγιο, καλό είναι να έχετε επιλεγμένο το low για μικροδιορθώσεις πορείας, ενώ αν ανήκετε στους προνομιούχους που κατέχουν τιμόνι, φυσικά, θα απενεργοποιήσετε τη συγκεκριμένη βοήθεια.

Opposite Lock/Ρυθμιζόμενη απόκριση τιμονιού: Εχοντας ενεργοποιημένο το συγκεκριμένο σύστημα, το μονοθέσιό σας δεν θα κάνει τις γνωστές σβούρες έπειτα από

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Ανυπέρβλητος ρεαλισμός
- Πολύ καλά γραφικά και ήχος
- Εξελιγμένο A.I.
- Driving School

Αρνητικά

- Ελάχιστες διαφορές από τον προκάτοχό του
- Δυσκολία χειρισμού με πληκτρολόγιο
- Υψηλές απαιτήσεις hardware







Ο έμπειρος οδηγός φαίνεται όταν παίρνει κλειστή στροφή, ενώ όλοι οι υπόλοιποι ανοιχτή!

Σας είπα ότι τα τιμόνια είναι φτυστά με τα αληθινά; Οχι; Καλά, μην το πείτε στον Κράτσα!!

μία στραβοτιμονιά ή μία αποτυχημένη έξοδο.

Braking Point/Αυτόματο φρενάρισμα: Απλούστατα, δεν θα χρειάζεται πλέον να πατάτε φρένο στις στροφές, καθώς το βοήθημα βρίσκει το κατάλληλο σημείο και επιβραδύνει αυτόματα το μονοθέσιο την κατάλληλη πάντα στιγμή. Οπως και ανωτέρω, οι ταπεινοί χρήστες πληκτρολογίου να το θέσουν σε low, ενώ οι "τιμονιέρηδες" να το απενεργοποιήσουν.

Stability/Σταθερότητα: Μαζί με το Opposite Lock, σας βοηθούν να πάρετε στροφές αρκετά εύκολα και με αξιοθαύμαστη σταθερότητα. Το "PC Master" σας συμβουλεύει να το έχετε ενεργοποιημένο στο high.

Spin Recovery/Επαναφορά από ντεραπάρισμα: Επαναφέρει το μονοθέσιο στη σωστή ευθεία έπειτα από κάποια έξοδο εκτός δρόμου. Αρκετά χρήσιμο για σοβαρούς ανθρώπους, δηλαδή αυτούς που παίζουν στο F1 2001 formula και όχι Carmageddon.

Invulnerability: Απλώς το αυτοκίνητό σας είναι άτρωτο κατά τις συγκρούσεις. Ούτε να το σκεφτείτε να το ενεργοποιήσετε!

Shifting/Ταχύτητες: Αρχικά, καλό είναι να έχετε θέσει σε on το συγκεκριμένο σύστημα υποβοήθησης, με το οποίο αλλάζουν αυτόματα οι ταχύτητες, και αργότερα αφού θα έχετε εξοικειωθεί με το παιχνίδι, καλό είναι να το απενεργοποιήσετε, διότι τα ρεκόρ γίνονται με manual κιβώτιο ταχυτήτων.

Αυτά ήταν τα πιο σημαντικά βοηθήματα που προσφέρει το παιχνίδι. Παίζοντας λίγο με όλα τα συστήματα, ο τρόπος παιχνιδιού αλλάζει σημαντικά.



Ετσι, προτού αρχίσετε κάποιο πρωτάθλημα, πρέπει να βρείτε τις κατάλληλες ρυθμίσεις που αρμόζουν στο επίπεδο της εμπειρίας σας στα formula sims. Οσο περνάει, βέβαια, ο καιρός και μαθαίνετε το παιχνίδι, σας συμβουλεύουμε να απενεργοποιείτε μία μία τις βοήθειες, κάνοντας την πρόκληση ακόμα μεγαλύτερη.

Συνεχίζοντας την πλοήγησή μας στο μενού των επιλογών, στους κανονισμούς μπορούμε να επιλέξουμε αν θα χρησιμοποιούνται οι κανονισμοί των σημαιών, ο αριθμός των αντιπάλων, η χρήση καυσίμων κ.λπ. Επειτα στα πλήκτρα ελέγχου, στην προβολή και στον ήχο, ανάλογα με το μηχάνημά σας, κάνετε και τις αναγκαίες αλλαγές για την επίτευξη της καλύτερης απόδοσης.

Μια και αναφερθήκαμε στα συστήματα υποβοήθησης, καλό είναι να δούμε και τις ρυθμίσεις του αυτοκινήτου. Ουσιαστικά μπορείτε να κάνετε τα πάντα πάνω στο μονοθέσιό σας. Στο μενού προηγμένης ρύθμισης αυτοκινήτου μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα στα Strategy, Gearing, Mechanical and Aero Config, Tyre Pressure and Camber, Springs and Ride Height, Bump Damping και Rebound Damping. Μέσα από όλες αυτές τις καρτέλες έχετε τη δυνατότητα να πειράξετε το κιβώτιο ταχυτήτων, τις εμπρός και πίσω αντιστρεπτικές δοκούς, την κατανομή βάρους και δύναμης φρεναρίσματος, το κλείδωμα του διαφορικού, τις αεροτομές, την πίεση των ελαστικών, τη σκληρότητα των αναρτήσεων, τα καύσιμα εκκίνησης και άλλα πολλά, τα οποία επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό τη συμπεριφορά του μονοθέσιου. Για τη δική μας ευκολία υπάρχουν ενσωματωμένα 17 προσχεδιασμένα προφίλ μονοθέσιου, ένα για κάθε πίστα της F1. Βέβαια, όσοι νιώθετε οικειότητα με όλες τις προαναφερόμενες ρυθμίσεις, μπορείτε να τις αλλάξετε και να δημιουργήσετε τα δικά σας προφίλ. Εδώ να σημειώσουμε ότι στο manual των 36 σελίδων, υπάρχει μια λεπτομερέστατη περιγραφή των ρυθμίσεων του αυτοκινήτου, κάτι που θα σας βοηθήσει στα πειράματά σας.

ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ - A.I. - ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ

Ενα από τα σημαντικότερα στοιχεία που έχουν θετικό αντίκτυπο στη συνολική εικόνα του παιχνιδιού είναι ο ρεαλισμός, που το F1 διαθέτει σε μεγάλες δόσεις και αρχικά έχει να κάνει με την οδήγηση. Μάλιστα, μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι τα ψηφιακά μονοθέσια αντιδρούν όπως και τα πραγματικά. Ετσι, αν ξεκινήσετε "σπινάροντας" τους τροχούς, με την παραμικρή στροφή των εμπρόσθιων τροχών θα είστε μάρτυρας μιας φρεσκότατης περιστροφής του μονοθέσιού σας γύρω από τον κάθετο άξονά του. Παρόμοια αποτελέσματα θα έχετε αν πάρετε μία στροφή με πολλά χιλιόμετρα. Επιπροσθέτως, προσπαθήστε να φέρεστε στο μονοθέσιό σας όπως και στο PC σας. Αν φθαρθούν σε μεγάλο βαθμό τα λάστιχα, θα πρέπει να τα αλλάξετε. Αν έπειτα από μία επαφή με άλλο μονοθέσιο στραβώσει κάποια αεροτομή, πάλι μέσα στα pits. Βέβαια, αν έχετε διαλέξει να τρέξετε έναν μικρό αριθμό γύρων (η default τιμή είναι 5% του αληθινού), τότε τα λάστιχά σας δεν θα πάθουν σχεδόν τίποτα, ούτε καν την απαιτούμενη θερμοκρασία δεν θα προλάβουν να αποκτήσουν. Γι' αυτόν το λόγο στις επιλογές υπάρχει η δυνατότητα να αυξήσετε τον πολλαπλασιαστή φθοράς μέχρι και x7, έτσι ώστε ακόμα και αν απαιτείται να διανύσετε 5 γύρους, θα χρειάζεται να περάσετε μια βόλτα από τα pits. Ρεαλισμός υπάρχει και στο σχεδιασμό των πιστών. Οπως σε σχεδόν όλα τα καινούρια formula sims, οι πίστες είναι πιστά αντίγραφα των αληθινών. Το F1 2001 κάνει ακόμα ένα βήμα μπροστά και μεταφέρει έστω και την πιο ασή-

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΟΔΗΓΗΣΗΣ	
A	Γκάζι
Z	Φρένο
,	Στροφή αριστερά
,	Στροφή δεξιά
L. Alt	Ανέβασμα ταχύτητας
R. Alt	Κατέβασμα ταχύτητας
Q	Συμπλέκτης
S	Αίτημα στάσης στα pits
R	Επανάληψη
P	Παύση
Y	Επανεκκίνηση αγώνα

μαντη λεπτομέρεια της πίστας στο παιχνίδι. Παραδείγματος χάριν, στην πίστα της Μαλαισίας, στην 5η στροφή η άσφαλτος έχει σκουρότερο χρώμα από το υπόλοιπο κομμάτι, κάτι που συμβαίνει και στο F1. Εκεί που θα εκπλαγείτε είναι στο Monte Carlo, όπου τα κτήρια είναι σχεδόν ίδια με τα αληθινά! Ούτε λό-



γος, βέβαια, για τις διαφημίσεις σε πίστες και αυτοκίνητα. Μια και ανέφερα τα αυτοκίνητα, ακόμα και αυτά είναι ολόιδια με τα αληθινά, με τη γαμψή "μύτη" της Ferrari 2001 και τις περίεργες αεροτομές της BAR. Εδώ να σημειώσουμε ότι στο σχεδιασμό όλων των μονοθέσιων και στα μοντέλα φυσικής βοήθησε η British American Racing (BAR).

Η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων είναι από τις καλύτερες που έχουμε δει. Εάν έχετε επιλέξει τα normal settings, τότε οι αντίπαλοι κάνουν χρόνους παρόμοιους με αυτούς των πραγματικών πιλότων και προσπαθούν συνεχώς να κερδίσουν θέσεις. Ποτέ δεν θα δείτε το PC να ρισκάρει μια προσπέραση με τον κίνδυνο να βρεθεί εκτός πίστας. Βέβαια, με το πρώτο λάθος σας, θα δείτε 1-2 οδηγούς να σας κουνάνε το μαντίλι από μακριά. Στο χέρι σας (και στο πόδι σας!) είναι να τους ξαναπεράσετε. Επίσης, ο υπολογιστής αποφεύγει, όπως ο διάβολος το λιβάνι, τις συγκρούσεις. Ετσι, συγκρούσεις μεταξύ των αντιπάλων θα δείτε σπάνια. Ενα χρήσιμο tip για να προσπεράτε εύκολα είναι να πηγαίνετε δίπλα στον προπορευόμενο πιλότο και με μία ελαφριά κίνηση να τον "απειλείτε" ότι θα πέσετε επάνω του. Τότε αυτός αμέσως θα πατήσει φρένο για να αποφύγει την "ένωση των μαζών".

Καθοριστικό ρόλο για τη νίκη παίζει η στρατηγική που θα ακολουθήσετε. Αν παίζετε πρωτάθλημα με λίγους γύρους, δεν είναι ανάγκη να χρησιμοποιήσετε κάποια στρατηγική, αν όμως έχετε επιλέξει τουλάχιστον να διανύετε το 30% της αληθινής απόστασης, τότε συνεχίστε να διαβάζετε αυτή την παράγραφο. Πριν να αρχίσει ο αγώνας, πρέπει να επιλέξετε με πόσα καύσιμα θα ξεκινήσετε, πόσα προγραμματισμένα pit stops θα κάνετε και τι ακριβώς θα γίνει σε αυτά τα pit stops. Για δική μας ευκολία υπολογίζεται αυτόματα πόσους γύρους μπορούμε να κάνουμε με συγκεκριμένη ποσότητα καυσίμου. Η συνηθέστερη στρατηγική, αν και παίζει πάντα ανάλογα με την πίστα, είναι του ενός pit stop για ανεφοδιασμό καυσίμων και νέα λάστιχα. Καλό είναι να ξεκινάτε με τόσα καύσιμα ώστε να διανύσετε τουλάχιστον τους μισούς γύρους. Προσοχή, μη δοκιμάσετε να βάλετε μεγάλες ποσότητες καυσίμων για να αποφύγετε το pit stop, γιατί αφ' ενός θα έχετε βαρύτερο μονοθέσιο, με αποτέλεσμα να σας προσπερνούν ακόμα και οι Minardi, αφ' ετέρου θα πρέπει να μπείτε τουλάχιστον μία φορά για αλλαγή ελαστικών.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Αν και σημαντικά, τα γραφικά και τον ήχο τα άφησα τελευταία γιατί λίγο πολύ είναι παρόμοια με τον προκάτοχο του παιχνιδιού, με ελάχιστες βελτιώσεις. Εντυπωσιακά είναι τα γραφικά κατά τη διάρκεια της βροχής, τόσο όταν αυτή σκάει στην άσφαλτο όσο και όταν δημιουργείται ένα είδος υδάτινης ομίχλης από τους πίσω τροχούς των μπροστά μονοθέσιων. Επίσης, το animation του pit stop είναι παραπάνω από εκπληκτικό. Πριν να φτάσετε στη θέση της ομάδας σας, το team είναι ήδη στημένο και σας περιμένει. Εσείς σταματάτε και βλέπετε μπροστά στα μάτια σας να αλλάζουν λάστιχα και να σας διοχετεύουν με τα αναγκαία καύσιμα. Μάλιστα, αν συμβεί καμιά στραβή (όπως να λείπει ένα λάστιχο), θα μείνετε με ανοιχτό το στόμα χάρη στο animation. Μπράβο στην EA! Ο ήχος κυμαίνεται στα γνωστά επίπεδα που είχαμε συνηθίσει με το F1 2000, χωρίς κάποια συγκεκριμένη ιδιαιτερότητα, απλώς είναι σχεδόν τέλειος.



Hit the road Jack! Μα καλά, ποιος είμαι; Ο Μίκι Λάουντα;



Ο κακός της F1... Eddie Irvine.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το F1 2001 είναι αναμφίβολα το καλύτερο formula sim που έχει ποτέ κυκλοφορήσει. Γραφικά και ήχος που κόβουν την ανάσα, ρεαλισμός στο έπακρο, σχεδόν τέλειο artificial intelligence και 22 πραγματικοί πιλότοι για να επιλέξετε. Τι άλλο θέλει κανείς από τη ζωή του;

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	92
ΑΝΤΟΧΗ	88
GAMEPLAY	80
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	98

93



Αν και με ελάχιστες διαφορές από τον προκάτοχό του, το καλύτερο formula sim που υπάρχει αυτή τη στιγμή.

DRUUNA
M O R B U S G R A V I S

Το πρώτο σοκ προήλθε, όπως είναι φυσικό, από τον αριθμό των CDs! Τι μπορεί να περιέχουν έξι δισκάκια; Βεβαίως, στο περιοδικό έγιναν κάποια σχόλια για τις διαστάσεις της ηρωίδας και καταλήξαμε στο συμπέρασμα ότι 6 CDs, τελικά, δεν είναι αρκετά... Η αλήθεια είναι ότι ο τίτλος προϊδεάζει για την ύπαρξη αρκετών βίντεο με έντονα ερωτικό περιεχόμενο. Η εμφάνιση και η ιστορία της ηρωίδας, καθώς και η αρχή του παιχνιδιού που την απεικονίζει γυμνόστηθη σε ένα μηχάνημα, επιβεβαιώνουν τα προαναφερθέντα.

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr





Το Druuna: Morbus Gravis είναι τελείως διαφορετικό από την πλειονότητα των παιχνιδιών που έχουν κυκλοφορήσει. Εξαρχής, το μάτι του αγοραστή πέφτει στο rating της ELSPA στη συσκευασία του παιχνιδιού, το οποίο αναφέρει ότι απευθύνεται σε παίκτες άνω των 15 ετών. Η ιστορία του Druuna μπορεί να τοποθετηθεί μόνο σε μια custom κατηγορία "ερωτικής-επιστημονικής φαντασίας". Τα γραφικά που το πλαισιώνουν είναι βγαλμένα από τις πεσιμιστικές cyberpunk σελίδες του κόμιξ, όπου κυριαρχούν το χάος, το σεξ, η βία, οι μεταλλαγμένοι και οι επιδημίες. Μέσα σε όλα αυτά, ο παρασιτικός ανθρώπινος παράγοντας προσπαθεί να επιβιώσει, ιδρύοντας "νεοφεουδαρχικές" κοινωνίες με έντονη μεσαιωνική δομή και φασιστικές διακυβερνήσεις. Σας μπέρδεψα; Μάλλον, γι' αυτό και σπεύδω να εξηγήσω. Η δομή των ανθρώπινων πόλεων είναι η εξής: Κάθε πόλη αποτελεί ανεξάρτητη κοινωνία, η οποία υπακούει στην Αρχή που θα αναλύσω πιο κάτω, και περιστοιχίζεται από τα απαραίτητα τείχη. Σε κάθε πόλη ζουν οι τοπικοί άρχοντες και η αστυνομία, ενώ σε αυτές βρίσκουν καταφύγιο



και οι απλοί πολίτες. Τα πανύψηλα τείχη έχουν χτιστεί για να προστατεύουν την πόλη από τις επιθέσεις των φρικιαστικών μεταλλαγμένων πλασμάτων. Την ολοκληρωτική εξουσία εφαρμόζει η Αρχή, μια κάστα ιερέων που έχει αποδώσει θεϊκή υπόσταση στην παρουσία της αλλά και στα δεινά που υπομένει ο τόπος. Μέσα σε όλα αυτά, η αστυνομία έχει το δικαίωμα να εκτελεί τους υπόπτους, αφού



Το δωμάτιο της Druuna. Δεν είναι πολύ "κοριτσίστικο";



Κρίνοντας από το δωμάτιό της, στοιχηματίζω ότι αυτή έχει αναλάβει τη διακόσμηση όλων των σπιτιών ;-)



Αυτό μάλιστα! Πού μπορώ να βρω και εγώ μερικά τέτοια;

πρέπει να γίνονται τα πάντα για να προστατευθεί η τάξη.

Ετσι, λοιπόν, ξεκινά το παιχνίδι. Η Druuna βρίσκεται αναίσθητη, συνδεδεμένη σε ένα dream machine (θυμίζει έντονα τα μηχανήματα όπου συνδέονταν οι ήρωες στο Matrix), με έναν συμβιωτικό υπολογιστή να έχει πρόσβαση στον εγκέφαλό της. Αυτός ο υπολογιστής σάς δίνει πρόσβαση στις μνήμες της Druuna και σας αποκαλύπτει τις συνθήκες κάτω από τις οποίες η ηρωίδα κατέληξε στην κωματώδη



Εχω την εντύπωση ότι η Druuna στον ύπνο της έχει επισκεφτεί τα γραφεία μας...

κατάσταση, καθώς και τι ενέργειες έκανε για να αποφύγει να γίνει θύμα των ανθρώπων που προσβλήθηκαν από τον τρομερό ιό που τους μετατρέπει σε αιμοδιψή μεταλλαγμένα όντα. Μόλις μπείτε στο μυαλό της, θα πρέπει να ανακαλύψετε το θαυματουργό ορό, που θα επιδράσει στους μεταλλαγμένους οργανισμούς ως αντίδοτο, και να αντιμετωπίσετε την Αρχή και τους ιερείς. Σκοπός σας είναι να αντεπεξέλθετε ανάλογα και να την ελευθερώσετε από την πνευματική φυλακή της.

ΑΠΟ ΤΟ ΚΟΜΙΞ ΣΤΙΣ ΟΘΟΝΕΣ

Το παιχνίδι είναι adventure (με την "άρρωστη" έννοια της λέξης) με τρισδιάστατη απεικόνιση. Ο χειρισμός γίνεται μέσω του gamepad ή του keyboard, ενώ τα αντικείμενα του inventory χρησιμοποιούνται αυτόματα όταν βρίσκεστε στην κατάλληλη τοποθεσία ή συναντάτε τον ανάλογο χαρακτήρα. Δεν υπάρχουν ιδιαίτερα action στοιχεία, για όσους έσπευσαν να συγκρίνουν το παιχνίδι με το Tomb Raider. Η Druuna δεν πυροβολεί και δεν σκοτώνει κανέναν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορεί όμως να πεθάνει.

Στην αρχή του παιχνιδιού θα βρεθείτε μπροστά στις επιλογές του παιχνιδιού μέσω του υπολογιστή brainholder. Από εκεί, μπορείτε να κάνετε όλες τις ενέργειες που προϋποθέτει το παιχνίδι. Αναφέρεται η κατάσταση του εγκεφάλου της Druuna (status), όπου μπορείτε να ελέγχετε ποια είναι η κατάσταση της ηρωίδας, αναλογικά προς κάθε ενέργειά σας. Μην ξεχνάτε ότι ο υπολογιστής με τον οποίο είναι συνδεδεμένη μπορεί να καταγράψει τις ζωτικές ενδείξεις της, εφόσον το "ταξίδι" σας στο μυαλό της απαιτεί από την ίδια να ανταποκρίνεται ψυχικά σε όποια δοκιμασία την υποβάλλετε. Οταν τα συναισθήματά της υπερφορτωθούν, μπορεί να πεθάνει. Στην επιλογή Cerberal Cortex, θα δείτε τις πνευματικές ακολουθίες των αναμνήσεων της ηρωίδας, μέσω των οποίων αποκτάτε πρόσβαση στο κυρίως παιχνίδι. Μπορείτε να αλλάζετε μνήμη ανά πάσα στιγμή. Αρα, το παιχνίδι δεν είναι τίποτε άλλο παρά "εικονικά" ταξίδια στο μυαλό της Drunna, όπου μπορείτε να ελέγξετε και να αλλοιώσετε τις αναμνήσεις της. Βέβαια, η Druuna δεν παύει να "βλέπει" όλα αυτά τελείως αληθινά, με αποτέλεσμα να νιώθει τα πάντα (ακριβώς όπως γινόταν και στο Matrix).

Οσον αφορά στο χειρισμό, γίνεται με το πληκτρολόγιο ή το joypad και σε καμία περίπτωση με το ποντίκι! Αυτό μάλλον συμβαίνει διότι η εταιρεία προσπάθησε να δώσει μια πιο "action" χροιά στο παιχνίδι, αποτυγχάνοντας τελικά. Καταρχήν, ο τρόπος εξέλιξης του παιχνιδιού δεν δικαιολογεί τέτοιο interface. Η Druuna έχει τη δυνατότητα μόνο να πηδάει, να τρέχει, να σκύβει και να μαζεύει αντικείμενα. Στην υλοποίηση, τα πάντα πήγαν λάθος. Ο χειρισμός είναι κακός, με αργή ανταπόκριση και με πολλά προβλήματα στις κατευθύνσεις, καθώς οι αλλαγές κάμερας με αυτό το χειρισμό είναι εκνευριστικές και πολλές φορές θα σας αποτρέπουν από το να πάτε στα σωστά σημεία. Ακόμα, είναι απαράδεκτη η έλλειψη αλλαγής των προκαθορισμένων πλήκτρων, ούτως ώστε ο χειρισμός να γίνεται μόνο με τη χρήση joypad. Κατά τα άλλα, ακόμα και η διαχείριση των πλήκτρων των μενού είναι προβληματική, με πολλές καθυστερήσεις και κακή "ανάγνωση", με αποτέλεσμα πολλές φορές - κατά λάθος - να επιλέγετε λανθασμένους προορισμούς [ειδικά στο "σταυροδρόμι των αναμνήσεων" (cerebral cortex)].

Παρ' ότι στο manual δίνεται μια γραπτή

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Ομορφα βίντεο
- Κάποια καλά σχεδιασμένα σκηνικά

Αρνητικά

- Το σενάριο δεν καταφέρνει να πείσει
- Η τεχνική είναι κακή
- Κουραστικό gameplay
- Ανούσιοι γρίφοι

ΤΟ ΠΑΡΑΛΗΡΗΜΑ ΕΝΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ

Είναι εντελώς ειρωνικό αυτό που αναφέρει ο βασικός προγραμματιστής του Druuna στο manual του παιχνιδιού. Διαβάστε!

"Ηταν το 1989 όταν είχα την ιδέα να δημιουργήσω ένα παιχνίδι βασισμένο σε κάτι που με είχε εξιτάρει τόσο πολύ: να φτιάξω ένα νέο, ξεχωριστό παιχνίδι βασισμένο στο αριστούργημα του Paolo Eleuteri Serpieri. Είχα την ιδέα, αλλά δεν ήταν εύκολο να την υλοποιήσω τότε. Οπλισμένος με το Deluxe Paint και ανάλυση οθόνης 320x256, έκανα τα πρώτα scroll tests μου με 4 επίπεδα παράλληλου scrolling, σε Half Bright mode. Τα αποτελέσματα ήταν καλά, δεδομένων των περιορισμών, αλλά παρ' όλο που χρησιμοποιήσαμε assembly (σπρώχνοντας τον 68000 στα όριά του), Copper και Blitter και 8-bit sprites, δεν μπορούσαμε ακόμα να επιτύχουμε αυτό που θέλαμε. Παρατήσαμε, λοιπόν, το project για λίγο... Τώρα, 10 χρόνια μετά, έχουμε την τεχνολογία..."

Μπράβο, παιδιά! Εύγε! Μόνο που, τελικά, είμαι της γνώμης ότι θα ήταν καλύτερα να είχατε φτιάξει το παιχνίδι πριν από 10 χρόνια στην Amiga, καθώς φαντάζομαι ότι θα ήταν πολύ καλύτερο απ' αυτό που έχω τώρα στα χέρια μου. Αφού 10 χρόνια μετά έχετε την τεχνολογία, τι να πω, να τη χαίρεστε!

ΤΟ ΠΑΡΑΛΗΡΗΜΑ ΕΝΟΣ ΣΥΝΤΑΚΤΗ

Πριν από καιρό, έκανα install το παιχνίδι στον υπολογιστή μου (αφού περίμενα υπομονετικά κάνα μισάωρο για να εγκατασταθεί full) και επιχείρησα μια πρώτη δοκιμή. Το παιχνίδι δεν με ενθουσίασε, κι έτσι το άφησα για αρκετό καιρό. Οταν ήρθε η ώρα της προετοιμασίας της παρουσίασης, προσπάθησα να το τρέξω, αλλά αυτό αρνιόταν πεισματικά! Κατέληξα στο συμπέρασμα ότι το exe αρχείο δεν έβρισκε το CD. Επειδή είχα 2 χρόνια να ανανεώσω τα Windows στο σύστημά μου και είχα κάποια προβλήματα, το απέδωσα σε αυτό. Καθαρός δίσκος, λοιπόν, νέα Windows και εγκατάσταση του Druuna από την αρχή και το παιχνίδι έτρεξε κανονικά. Την επόμενη μέρα, όμως, πάλι τα ίδια! Το εγκατέστησα στο PC που έχω στο περιοδικό και το πρόβλημα παρέμεινε (δύο μηχανήματα με διαφορετικές κάρτες γραφικών που και οι δύο υποστηρίζονται σύμφωνα με τα λεγόμενα της εταιρείας)! Το παιχνίδι τρέχει την πρώτη φορά έπειτα από την εγκατάστασή του και μετά δεν ξανατρέχει, ακόμα και αν αφαιρεθεί και εγκατασταθεί από την αρχή! Αυτό το review έγινε σε ένα σύστημα που έστησα αποκλειστικά για το Druuna, το οποίο δούλευε για 19 συνεχόμενες ώρες (το άφησα ανοιχτό το βράδυ)! Ορίστε, ανακάλυψα και άλλο adventure στοιχείο στο παιχνίδι!





Τώρα είμαι απόλυτα σίγουρος πως έχει επισκεφτεί τα γραφεία μας!

πρώτη επαφή με το περιβάλλον, αυτή παραείναι "ονειρική" για να σας δώσει κάποια χειροπιαστά στοιχεία τού "τι παίζεται" στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Η Druuna, λοιπόν, βρίσκεται ξαπλωμένη μπρούμυτα στο κρεβάτι της διαβάζοντας ποίηση, με το ένα ποδαράκι λυγισμένο προς τα επάνω, σύμφωνα με την προσφιλή γυναικεία συνήθεια. Μόλις σηκωθεί, θα αντικρίσετε ένα απαίσιο πλάσμα κολλημένο σε έναν τοίχο, το οποίο όχι απλώς είναι αποκρουστικό (μεταλλαγμένο γαρ), αλλά έχει και... σεξουαλικές ορέξεις! Αυτό το "πράγμα" είναι ο αγαπημένος της, ο οποίος έχει προσβληθεί από τον ιό και βρίσκεται στο τελευταίο στάδιο της μετάλλαξης. Οσοι έχουν διαβάσει το κόμιξ θα ξέρουν ότι η Druuna προσπαθεί να βρει και να σώσει τον Schastar, ο οποίος έντρομος λόγω της μετάλλαξής του εξαφανίζεται για να γλιτώσει την εκτέλεση. Ομως, μέχρι στιγμής το μόνο που καταφέρνει είναι να επιβραδύνει τη μετάλλαξή του με μικρές ποσότητες του πανάκριβου αντίδοτου, για την απόκτηση του οποίου κάνει τα "πάντα".

Ως ιδέα, το σενάριο μου αρέσει πολύ, καθώς επιτέλους συναντάμε μια εναλλακτική ηρωίδα (ή αντιηρωίδα αν προτιμάτε), η οποία χρησιμοποιεί τη φυσική αφέλειά της μαζί με τα θέλγητρά της για να καταφέρει να σώσει τον άντρα της! Είμαι, επίσης, ευχαριστημένος που το σενάριο του παιχνιδιού κινείται στο ίδιο μοτίβο με το κόμιξ. Δεν σας κρύβω ότι είχα διαβάσει κάποιες μίνι πρώτες εντυπώσεις σε σχετικές σελίδες, οι οποίες ήθελαν το παιχνίδι να είναι μια απάντηση στη Lara Croft, και με έκαναν να σκεφτώ "τι γελοίο θα ήταν να δώσουν στην Druuna όπλα για να σκοτώνει τον κόσμο"!

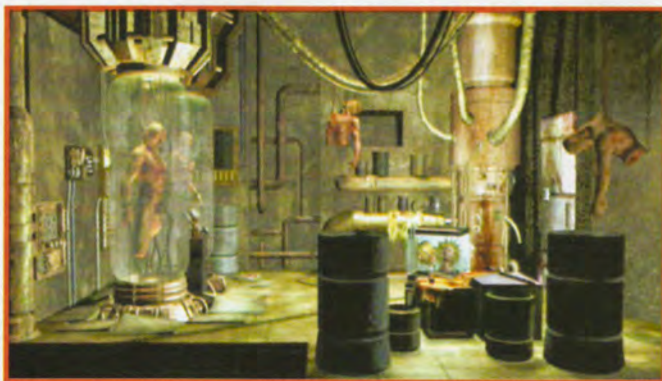
Παρ' όλο το σουρεαλιστικό στήσιμο και την έντονη επιστημονική φαντασία, όμως, το παιχνίδι απογοητεύει. Καταρχήν, εξαιτίας του τρόπου με τον οποίο έχει στηθεί: μια μηχανή 3D, η οποία χειρίζεται "συμπαθητικά" τους χώρους και τους χαρακτήρες, αλλά με μια κάμερα που μπερδεύει και χειρισμό που αποκοιμίζει! Στη συνέχεια, ο τρόπος της απόδοσης του gameplay κάνει ακριβώς το αντίθετο από αυτό που θα έπρεπε να κάνει ένα adventure παιχνίδι. Αντί να σας βάλει σε ένα σενάριο με καλούς γρίφους που πλαισιώνεται από γραφικά, έβαλε ένα υποτυπώδες σενάριο, ανούσιους γρίφους και κουραστικά action στοιχεία γύρω από μία -κατά τους κατασκευαστές πάντα- εντυπωσιακή μηχανή 3D γραφικών και ενδιάμεσων κινηματογραφικών σκηνών. Πρέπει να βγάλετε άκρη σε ένα παιχνίδι όπου οι γρίφοι έχουν τη μορφή ταινιών, ενώ η εξέλιξή του δεν βασίζεται τόσο σε κάποιο σενάριο ή σε κάποια ευρήματα όσο στην υπομονή σας. Οντως, το παιχνίδι βασίζεται σχεδόν εξ ολοκλήρου σε ένα interactive movie στήσιμο. Θέλει να λέγεται adventure, όμως τελικά απλώς σας βάζει να οδηγείτε την ηρωίδα πέρα δώθε για να αποφεύγετε τα χάσματα (πηδώντας), να συναντάτε άλλους χαρακτήρες και να παρακολουθείτε τα ανάλογα βίντεο, με μόνο τρόπο να ανακαλύπτετε αν κάτι κάνετε σωστά ή λανθασμένα την παρακολούθηση της ζωτικής κατάσταση (status) της Druuna μέσω του βασικού υπολογιστή brainholder.



"Γεια! Μήπως θέλεις να τα φτιάξουμε;"

ΟΤΑΝ Η LARA CROFT ΜΟΙΑΖΕΙ ΜΕ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ

Νομίζω ότι αυτός είναι ένας ταιριαστός τρόπος για να κάνω την εισαγωγή της αναφοράς μου στα γραφικά. Πρώτα απ' όλα, η ηρωίδα εμφανίζεται ανάλογη με αυτήν του κόμιξ. Το σώμα της είναι γεμάτο έντονες καμπύλες, αν και σε κάποια σημεία οι σχεδιαστές ήταν λίγο υπερβολικοί. Συνεχίζω να προτιμώ την Druuna που γνώρισα στο ομώνυμο κόμιξ, αν και στα βίντεο του παιχνιδιού, πρέπει να ομολογήσω ότι η παρουσία της κάθε άλλο παρά απαρατήρητη περνά. Οσο χυμώδης και "μεσογειακά" αισθησιακή μπορεί να δείχνει στις ενδιάμεσες κινηματογραφικές σκηνές τόσο



Η ατμόσφαιρα θυμίζει λίγο από Giger και κάτι από Nightbreed...



Κοπέλα μου, ρίξε και κάτι επάνω σου...

κακό είναι το 3D μοντέλο της στο παιχνίδι. Οι σχεδιαστές την αδίκησαν, φτιάχνοντας ένα άκαμπτο και ανέκφραστο μοντέλο, το οποίο μοιάζει περισσότερο με "όμορφο" crash dummy. Οι κινήσεις της, όπως και των άλλων χαρακτήρων του παιχνιδιού, αφού και αυτοί "χτίστηκαν" με την ίδια μηχανή, είναι περιορισμένες, κάτι που έχει αντίκτυπο στο χειρισμό. Η ανάλυση απεικόνισης είναι χαμηλή για τα σημερινά δεδομένα (μόλις 640x480), ενώ τα μόνα καλοσχεδιασμένα στοιχεία στις οθόνες είναι τα σκηνικά, τα οποία δίνουν μια σουρεαλιστική και καλλιτεχνική χροιά και τραβούν λίγο τα απογοητευμένα βλέμματα από τους κακοσχεδιασμένους χαρακτήρες. Μοναδική εξαίρεση τα φοβερά βίντεο, τα οποία θα σας προσελκύσουν στο παιχνίδι.

Ο ήχος κινείται στα ίδια πλαίσια. Το παιχνίδι εισάγεται με μια heavy μελωδία, η οποία ταιριάζει απόλυτα στο ύφος του, ενώ τα ηχητικά εφέ είναι λίγα. Ο πιο τακτικός ήχος που ακούγεται είναι η φωνή της ηρωίδας, η οποία της ταιριάζει μεν, αλλά δεν καταφέρνει να αποδώσει την απαιτούμενη "αγωνία". Βεβαίως, μπορείτε να πείτε πως για την Druuna αυτός ο κόσμος είναι αληθινός, οπότε δεν νιώθει καμία αγωνία. Εντάξει, το κατανοώ, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι πρέπει να "χασμουριέται" κιόλας την ώρα που μιλάει. Οι φωνές των υπόλοιπων χαρακτήρων κινούνται μεταξύ σοβαρού και αστείου ή κρύου και ζέστης αν προτιμάτε. Η συνοδευτική μουσική απλώς είναι μέτρια, καθώς αποδίδει κάποιες εξάρσεις για να δώσει σασπένς στην εξέλιξη, αλλά μάλλον θα έπρεπε να έχει δουλευτεί περισσότερο και πιο ποικιλότροπα, για να μη γίνεται κουραστική.



Λοιπόν, αγνοήστε και το κρεβάτι, και τα αίματα, και την αφίσα αριστερά.

GAMEPLAY

Δεν υπάρχει τίποτε το σημαντικό να πω για το gameplay. Απλώς είναι κακό. Ο χειρισμός με το πληκτρολόγιο ή ακόμα και με το joypad είναι, κατά τη γνώμη μου, απαράδεκτος. Θα ήταν σαφώς ευκολότερος με το ποντίκι, ενώ αν η δικαιολογία για το πληκτρολόγιο είναι η "action" πλευρά του παιχνιδιού, τότε με το χέρι στην καρδιά μπορώ να πω ότι όχι μόνο αυτή δεν εξυπηρετεί το gameplay, αλλά αντιθέτως το επιβαρύνει! Καλύτερα να μην υπήρχε καθόλου το action στοιχείο. Πολλά από τα προβλήματα θα είχαν ήδη λυθεί. Η Druuna κινείται πολύ αργά, γυρίζει ακόμα πιο αργά και τα δωμάτια έχουν τόσο κακή χαρτογράφηση ώστε σε συνδυασμό με την κακή διαχείριση της κάμερας, η περιήγηση και η προσπάθεια συλλογής αντικειμένων (γίνεται με το περπάτημα της Druuna προς αυτά) αποτελούν το μόνο "adventure" στοιχείο του παιχνιδιού.

Δυστυχώς, καθώς το gameplay εξελίσσεται, τίποτα δεν μοιάζει να έχει ουσία. Το παιχνίδι δεν βασίζεται στη λογική των adventure games, όπου βρίσκετε ένα αντικείμενο και μετά προσπαθείτε να βρείτε την εφαρμογή του. Στο Druuna πρέπει απλώς να κάνετε βόλτες μέχρι κάποιος χαρακτήρας που θα συναντήσετε να "πάρει" το αντικείμενο που έχετε συλλέξει. Μπορεί το παιχνίδι να δίνει κάποια hints, αλλά τελικά οι γρίφοι δεν έχουν κανένα νόημα. Αν και αρχικά το παιχνίδι σάς δίνει την πεποίθηση ότι πρόκειται για κάτι που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα, αποτυγχάνει.

Τελικά, το παιχνίδι μόνο "παιχνίδι" δεν είναι. Θα μπορούσε κανείς να το χαρακτηρίσει interactive movie με κάποιες προσθήκες στοιχειώδους gameplay. Αν και ακολουθεί τα βήματα μερικών γαλλικών παραγωγών, όπως το Ring της Cryo, το αποτέλεσμα είναι σαφώς κατώτερο. Ο μόνος λόγος για να αγοράσετε το Druuna θα ήταν να βρείτε τα απαραίτητα cracks στο Internet που θα σας επιτρέψουν να δείτε όλα τα βίντεο χωρίς να χρειαστεί να παίξετε. Αλλιώς, καλό είναι να το αποφύγετε. PC



...κοντεύουν να του πεταχτούν τα μάτια έξω.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	75
ΣΕΝΑΡΙΟ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	10
ΔΡΑΣΗ	10

40



Αν είστε φίλος των adventures, αγνοήστε το. Αν είστε φίλος των actions, αποφύγετέ το. Αν σας αρέσει η Druuna και οι ταινίες, βρείτε το cheat πρώτα...

PC & Multimedia

TV-TUNER SERIES



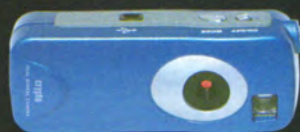
TV-Radio tuner PCI
TV PCI

COMPACT CAMERA



Compact PLUS USB Web Cam
Compact USB Web Cam

DUAL DIGITAL CAMERA



Web camera & Φωτογραφική μηχανή





ΜΕ ΑΣΥΓΚΡΙΤΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

- **Προσφέρουν τεχνολογία αιχμής με μεγάλη διάρκεια ζωής**
- **Εξασφαλίζουν εύκολη και γρήγορη πρόσβαση στο Internet** με τα περιφερειακά της Crypto
- **Επεκτάσιμα με εσωτερικές κάρτες PCI ή με εξωτερικά περιφερειακά USB**
- **Είναι εξοπλισμένα με τη νέα τεχνολογία ACPI που τα κάνει να σβήνουν αυτόματα και να επανέρχονται με το πάτημα ενός πλήκτρου**
- **Μικρά** σε μέγεθος, με **ελκυστική εμφάνιση** για να προσαρμόζονται εύκολα στο χώρο σας
- **Απλά στη χρήση** και **φιλικά προς το περιβάλλον** (με ελάχιστη κατανάλωση ηλεκτρικού ρεύματος)
- **Μιλάει τη γλώσσα σας,** αφού όλες οι οδηγίες χρήσης τους είναι στα ελληνικά
- **Διαθέτουν άριστη ποιότητα υλικών** που εξασφαλίζουν την καλύτερη σχέση τιμής προς απόδοση
- **Συνδυάζουν επώνυμη ποιότητα, αξιοπιστία και υποστήριξη Crypto**
- **Προσφέρονται με 3 χρόνια εγγύηση**

Ενημερωθείτε για τα σημεία πώλησης του i-net στο 612.2513

Βασική σύνθεση
M/B Biostar Chipset VIA 133 / 686A
VGA on board Trident Blade 3D 2 – 8MB
64 MB SDRAM (133 MHz)
HDD 10 GB ATA 100
CD-ROM 52x
Modem CRYPTO Best 56K PCI
Sound Card on board AC-97 2.1 Codec
Ποντίκι Scroll
Ηχεία 140W ή 180W (iNet)
2 USB, 1 serial, 1 parallel, 1 game
MS Windows ME
Δώρο 1 μήνας INTERNET, Star Office

Επιλογές
CPU Intel Celeron ή Pentium III
CPU AMD Duron ή Athlon
VGA on board S3 Savage4 8 – 32MB
Graphics 16/32/64MB AGPx4
128 MB SDRAM (133 MHz)
HDD 20/30 GB ATA 100
CD-RW & DVD
Όλα τα περιφερειακά προϊόντα CRYPTO
Οθόνη της επιλογής σας

μ' ένα click
ενημερωθείτε για τις τιμές και φτιάξτε το PC που ταιριάζει στις ανάγκες σας στο www.crypto.gr

Data Telecommunication

ISDN



Εξωτερικό USB TA 128
Εσωτερική κάρτα PCI 128

MODEM



Εξωτερικά modems USB / RS 232
Εσωτερικές κάρτες PCI
Modems ειδικού τύπου

VIDEOPHONE



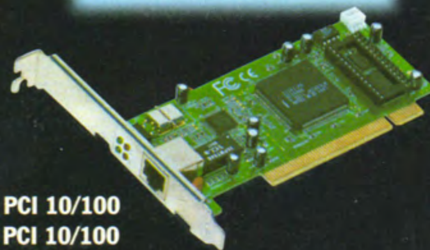
Εικονοτηλέφωνο ISDN USB
Εικονοτηλέφωνο ISDN PCI

CALLER ID



Συσκευή αναγνώρισης κλήσεων

LAN



FastStation PCI 10/100
FastMaster PCI 10/100



Β. Ηπείρου 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: (01) 612 2513 fax: 612 2512 http://www.crypto.gr

τα προϊόντα crypto θα βρείτε πανελλαδικά στα σημεία πώλησης των εξουσιοδοτημένων αντιπροσώπων μας:



τηλ 53.86.000 τηλ 0800-40000 τηλ 38.38.795 τηλ 33.01.031 τηλ 0800-33000 τηλ 57.03.100 τηλ 99.16.945 τηλ 0800-30000 τηλ 0801-150000 τηλ 0800-11000 τηλ 0800-12345

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ •C-TECH ΕΛΛΑΣ τηλ. 9760264 **ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ** •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 6017630 **ΑΘΗΝΑ - ΚΕΝΤΡΟ** •ΓΡΑΜΜΗ τηλ. 3840243 •COSMOS τηλ. 3835200 •FUTURE τηλ. 3300036 •INFOSUPPORT τηλ. 8843395 •ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ τηλ. 5200073 •ΡΑΜ ΣΟΠ ΕΠΕ τηλ. 3843636 •PROTELESYS τηλ. 2529990 **ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ** •KEL-COMPUTERS τηλ. 8238170 **ΓΛΥΦΑΔΑ** •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 8945527 **ΓΛΥΦΑΔΑ ΑΝΩ** •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 9607290 **ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ** •ΓΡΑΜΜΗ Η/Υ τηλ. 9957657 **ΚΟΛΩΝΟΣ** •FREE BYTES τηλ. 5132673 **ΜΑΡΟΥΣΙ** •ΔΙΟΔΟΣ τηλ. 8050178 **ΜΟΣΧΑΤΟ** •POWER SYSTEM τηλ. 4833722 **Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ** •SET UP COMP τηλ. 2850226 **Ν. ΣΜΥΡΝΗ** •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 9317920 **ΝΙΚΑΙΑ** •DIGICOM τηλ. 4914350 •PROGRESS SOLUTION τηλ. 4953600 **ΠΑΓΚΡΑΤΙ** •OPTION COMP τηλ. 7521209 •ΣΠΑΘΑΡΑΣ Ο.Ε τηλ. 7562524 **Π. ΦΑΛΗΡΟ** •UNLIMITED τηλ. 9818288 **ΠΕΙΡΑΙΑΣ** •AM COMPUTER τηλ. 4280710 •ΓΡΑΜΜΗ Η/Υ τηλ. 4101033 •SYSCOM τηλ. 4524548 •STEP τηλ. 4184391 **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ** •ΓΡΑΜΜΗ τηλ. 5785801 •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 5782260 **ΑΓΡΙΝΙΟ** •ΖΑΡΝΑΒΕΛΗΣ-ΣΑΜΨΩΝ τηλ. 55722 **ΒΟΛΟΣ** •ΜΠΟΖΑΣ ΣΤΑΥΡΟΣ τηλ. 56949 •TELECOM CLUB τηλ. 76777 **ΕΔΕΣΣΑ** •ΠΟΥΡΤΣΗΣ ΧΡ. τηλ. 21888 **ΗΡΑΚΛΕΙΟ** •UNICOMP τηλ. 255655 •ΓΡΑΜΜΗ Η/Υ τηλ. 242618 **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ** •ΠΟΛΥΤΡΟΠΟ COMP τηλ. 837063 **ΚΟΜΟΤΗΝΗ** •ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ & ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ τηλ. 81022 **ΛΑΜΙΑ** •ΧΑΛΑΤΣΗΣ-ΔΕΔΟΥΣΗΣ τηλ. 34796 •STEP COMPUTER τηλ. 621752 **ΛΗΜΝΟΣ** •PC-COM τηλ. 71620 **ΜΥΤΙΛΗΝΗ** •NETWORK COMPUTERS τηλ. 47934 **ΝΑΞΟΣ** •ΝΑΞΟΣ-COMPUTER τηλ. 23800 **ΡΑΦΗΝΑ** •DATA SYSTEM τηλ. 25949 **ΡΟΔΟΣ** •SYNCOM τηλ. 70160 **ΤΡΙΚΑΛΑ** •ΔΙΚΤΥΟΡΑΜΑ τηλ. 28805 **ΧΑΛΚΙΔΑ** •S/W H/W TECHNICS τηλ. 22702 **ΧΑΝΙΑ** •PC-HOUSE τηλ. 51185 **ΧΙΟΣ** •ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΑΙΓΑΙΟΥ τηλ. 41826

Hints & tips

Το τέλος του μήνα έφτασε πάλι και, όπως πάντα, έχετε ήδη αγοράσει το αγαπημένο σας περιοδικό (εκτός και αν το έχετε κλέψει) και είστε με τα δάχτυλα πάνω στο πληκτρολόγιο και το joypad (ή το mouse, ανάλογα με το game), έτοιμοι να ολοκληρώσετε το παιχνίδι που σας έχει βγάλει το λάδι εδώ και κάτι εβδομάδες. Δεν θα σας απογοητεύσουμε. Και αυτόν το μήνα διαθέτουμε ένα πλούσιο τετρασέλιδο, γεμάτο με χρήσιμες "απατεωνιές" για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Εσείς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να εφαρμόσετε τις συμβουλές μας.

Επιμέλεια: Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr

FIFA 2002

Τα cheats που ακολουθούν έχουν περισσότερο μία fan απόδοση, καθώς ξεκλειδώνουν μερικά ειδικά τουρνουά και κάποιες φωτογραφίες διάσημων παικτών του παγκόσμιου ποδοσφαιρικού στερεώματος.

Extra Tournaments

- Κερδίστε το AFC World Cup Qualification για να αποκτήσετε πρόσβαση στο Asian Nations Cup mode και να δείτε μία εικόνα του παίκτη της Ν. Κορέας, Myung Bo Hong.
- Κερδίστε το UEFA World Cup Qualification mode για να αποκτήσετε πρόσβαση στο European Championship mode και να δείτε μία εικόνα του Francesco Totti.





- Κερδίστε το CONMEBOL World Cup Qualification mode για να αποκτήσετε πρόσβαση στο Copa America mode, το οποίο συνοδεύεται από μία εικόνα του Roberto Carlos.
- Κερδίστε το CONCACAF World Cup Qualification mode, για να αποκτήσετε πρόσβαση στο Gold Cup mode και να δείτε μία εικόνα του Ruud Van Nistelrooy.

Εικόνες

- Κερδίζοντας το Win EFA mode, θα δείτε μία εικόνα του Πορτογάλου Nuno Gomez.
- Κερδίζοντας το European Championship Cup mode, θα δείτε μία εικόνα του Ισπανού τερματοφύλακα Iker Casillas.
- Κερδίζοντας το European Championship mode, θα δείτε μία εικόνα του Thierry Henry.
- Κερδίζοντας το Copa America mode, θα δείτε μία εικόνα του of Henrik Larsson.
- Κερδίζοντας το Gold Cup mode to get, θα δείτε μία εικόνα του Thomasz Rodzinski.
- Κερδίζοντας όλα τα προαναφερθέντα modes, θα αποκτήσετε πρόσβαση στο FIFA Confederation's Cup mode και θα δείτε μία εικόνα του Steve Marlet.

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Το νέο action strategy του Tom Clancy είναι τόσο καλό όσο θα το περίμενε κάθε φίλος τέτοιων παιχνιδιών. Επίσης, είναι πολύ δύσκολο. Γι' αυτό ακολουθεί λίστα με cheats, την οποία μπορείτε να συμβουλευτείτε για να κάνετε τη ζωή σας πιο εύκολη. Καθώς παίζετε, πατήστε το Enter του NumPad, για να εμφανιστεί η κονσόλα του παιχνιδιού, και μετά δώστε τους εξής κωδικούς:

- **Code:** Αποτέλεσμα
- **Superman:** God Mode
- **TeamSuperman:** Ομαδικό God Mode
- **Shadow:** Γίνεστε αόρατοι
- **Teamshadow:** Γίνεται αόρατη όλη η ομάδα
- **Ammo:** Απεριόριστα πυρομαχικά
- **Refill:** Γέμισμα του inventory
- **Autowin:** Ολοκλήρωση τρέχουσας αποστολής
- **Chickenrun:** Οι χειροβομβίδες μεταμορφώνονται σε... κότες!
- **God:** Χτύπημα από τους ουρανούς

Βεβαίως, για όσους δεν πήρατε ακόμα το παιχνίδι αλλά παίζετε την Demo version, υπάρχουν και τα ανάλογα cheat codes (κάνετε την ίδια διαδικασία για να εμφανιστεί η κονσόλα και δώστε):

- **Superman:** God Mode
- **TeamSuperman:** Ομαδικό God Mode
- **Shadow:** Γίνεστε αόρατοι
- **TeamShadow:** Γίνεται αόρατη όλη η ομάδα
- **Run:** Ανεβάζει την ταχύτητα τρεξίματος κατά 10 μονάδες
- **Ammo:** Απεριόριστα πυρομαχικά
- **Refill:** Γέμισμα του inventory
- **Autowin:** Ολοκλήρωση τρέχουσας αποστολής
- **Chickenrun:** Μία από τα ίδια με τα πουλερικά
- **Quit:** Exit Game
- **Kit:** Αλλάζει το kit με το αρχείο που θα δώσετε



- **Tracers:** Ανοιγοκλείνει την απεικόνιση των ανιχνευτών
- **Teleport:** Σας μεταφέρει στη θέση που επιλέξατε
- **Cisco:** Αρχειοθετεί τα objectives κατά σειρά
- **Boom:** Shake Screen

KOHAN: AHRIMAN'S GIFT

Σε αυτήν τη μαγευτική περιπέτεια θα έχετε την ευκαιρία να ολοκληρώσετε το παιχνίδι σας λίγο πιο εύκολα απ' ό,τι νομίζατε. Απλώς πατήστε Enter και δώστε κάποιον από τους κωδικούς που ακολουθούν:

- **Demons:** Κερδίζετε τις αποστολές
- **Goons:** Επίκληση της κομπανίας των "κλεφτών"
- **Rentakohan:** Αποκτάτε ένα τυχαίο Kohan Amulet
- **Pyrite:** Χρυσάφι για όλους
- **Scene 24:** Αποκαλύπτει το χάρτη της πίστας

NEW YORK RACE

Μήπως είναι απλώς φανταστικό αυτό το μελλοντικό racing game; Μήπως μας έχει καταπλήξει τόσο πολύ με τα γραφικά, τα εφέ και την ταχύτητά του, ώστε να μην προσέχουμε πού πάμε; Μην ανησυχείτε, μη σπάτε το κεφάλι σας στους τοίχους (κυριολεκτικά). Μερικά cheats, και όλα θα λυθούν. Δώστε ως ονόματα τους παρακάτω κωδικούς:

- **NIKITA:** Ξεκλειδώνει τα Bonus Cars
- **BIGWOLF:** Ξεκλειδώνει όλα τα αυτοκίνητα στο Beginner Mode
- **OELITA:** Ξεκλειδώνει όλα τα αυτοκίνητα στο Pro Mode
- **POOLWOOL:** Ξεκλειδώνει όλα τα αυτοκίνητα στο Expert Mode
- **YXINYEDO:** Ξεκλειδώνει όλα τα επίπεδα δυσκολίας και όλες τις πίστες
- **SHALEA:** Δίνει άπειρη ενέργεια

CODENAME: OUTBREAK

Δύσκολες αποστολές ενόψει! Τίποτα, όμως, δεν είναι τραγικό, ειδικά αν μπορείτε να προσθέσετε ενέργεια. Πατήστε το πλήκτρο "~" για να εμφανιστεί η κονσόλα του παιχνιδιού και γράψτε "xenux". Αυτό θα προσθέσει μία ένεση σε κάθε πτώμα που έχετε σπείρει πίσω σας, δίνοντας αύξηση της ενέργειας κατά 10% ανά ένεση. Κάθε πτώμα μπορεί να έχει μέχρι και 2-3 ενέσεις, αλλά μπορείτε να επαναλάβετε το cheat όσες φορές θέλετε.



STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Σαν να λέμε Star Wars Tycoon ή κάτι τέτοιο. Οταν επιλέγετε το χρώμα της ομάδας σας, γράψτε έναν από τους κωδικούς που ακολουθούν και πατήστε το Enter. Αν το κάνετε σωστά, θα πρέπει να ακουστεί ένα "κλικ".

- **worker928:** Αποκτάτε νέο εργάτη οποιαδήποτε στιγμή
- **pickup036:** Μαζεύετε τα εχθρικά Beacons
- **weapons563:** Αγοράζετε όπλα
- **tenants458:** Επιλέγετε ενοικιαστές οποιαδήποτε στιγμή
- **loans458:** Μπορείτε να δανειστείτε οποιοδήποτε ποσό από τις τράπεζες
- **estates216:** Αγοράζετε γη χωρίς περιορισμούς



- **maps029:** Επιλέγετε οποιαδήποτε αποστολή
- **houses426:** Επιλέγετε οποιοδήποτε κτήριο
- **build830:** Τα κτήρια εμφανίζονται αμέσως
- **upgrade934:** Οι αναβαθμίσεις ολοκληρώνονται αμέσως
- **speed364:** Επιταχύνετε τα Network Games

MYTH III: THE WOLF AGE

Οσοι από εσάς δυσκολεύεστε με το νέο φανταστικό παιχνίδι στρατηγικής της Mumbo Jumbo, απλώς δώστε τους κωδικούς που ακολουθούν καθώς παίζετε, για να ενεργοποιήσετε τις επιλογές cheat (το πλήκτρο "NumPad +" είναι το "+" του αριθμητικού πληκτρολογίου):

- **Ctrl + Alt + "NumPad +":** Κερδίζετε την αποστολή
- **Ctrl + Alt + "NumPad -":** Χάνετε την αποστολή

COLIN MCRAE 2

Οι λάτρεις των παιχνιδιών rally είστε αναρίθμητοι. Για να δούμε, όμως, πώς τα καταφέρνετε με μερικά κρυφά μοντέλα; Δώστε ως όνομα παίκτη τη λέξη "minime" (χωρίς τα εισαγωγικά φυσικά) και θα αποκτήσετε το αυτοκίνητο Mini Cooper S.

Δημιουργήστε νέα driver profiles, δώστε οποιοδήποτε tag και μετά χρησιμοποιήστε κάποια από τα παρακάτω για ονόματα.

- **Evilevo:** Αποκτάτε πρόσβαση στα εναλλακτικά μοντέλα του Mitsubishi Lancer
- **Onecarefulowner:** Αποκτάτε πρόσβαση σε όλα τα αυτοκίνητα
- **Offroad:** Αποκτάτε το Lancer Road Car
- **Jobinitaly:** Αποκτάτε το Mini Cooper
- **Jimmyscar:** Αποκτάτε μία Sierra Cosworth
- **Coolestcar:** Αποκτάτε το Ford Puma

Για να αποκτήσετε ένα "γατίσιο" αυτοκίνητο, πηγαίνετε στην οθόνη με τα cheat options και γράψτε HELLO RAZU AND FLEA.

Τέλος, δίνοντας τα ακόλουθα ως ονόματα παίκτη, μπορείτε:

- **Allthebuttons:** Να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλα τα αυτοκίνητα
- **Greatnews:** Να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλες τις πίστες

HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

Ο Harry Potter ήρθε και δύσκολα θα φύγει. Αν πάλι θέλετε να τον ξεφορτωθείτε γρήγορα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς.

- **HarryDebugModeOn:** Ενεργοποιείται το Debug Mode και αποκτάτε πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα (F7 για να απενεργοποιήσετε)
- **HarryGetsFullHealth:** Σας δίνει πλήρη ενέργεια
- **HarrySuperJump:** Σας δίνει τη δυνατότητα να κάνετε σούπερ άλματα
- **HarryNormalJump:** Σας δίνει τη δυνατότητα να κάνετε μεγάλα άλματα

EMPIRE EARTH

Το φανταστικό παιχνίδι στρατηγικής έχει και αυτό τα αδύνατα σημεία του. Πατήστε το Enter και δώστε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς:

- **my name is methos:** Σας δίνει όλα τα resources



- **atm:** Αποκτάτε 1.000 Gold
- **you said wood:** Αποκτάτε 1.000 Wood
- **rock&roll:** Αποκτάτε 1.000 Rock
- **creatine:** Αποκτάτε 1.000 Iron
- **asus drivers:** Αποκαλύπτεται ολόκληρος ο χάρτης
- **somebody set up us the bomb:** Ολοκληρώνει την αποστολή με επιτυχία
- **ahhhcool:** Ολοκληρώνει την αποστολή με αποτυχία
- **headshot:** Εξαφανίζει τα αντικείμενα από το χάρτη

STRONGHOLD

Δεν μπορούμε να καταλάβουμε γιατί έχουν τοποθετηθεί οι αρκούδες στο χάρτη του παιχνιδιού. Εντάξει, είμαστε υπέρ της πανίδας, αλλά αυτές έχουν αρκετές κακές συνήθειες. Πρώτα απ' όλα σκοτώνουν τους χωρικούς, με αποτέλεσμα να πέφτει η δημοτικότητά σας. Μόλις συμβεί αυτό, δεν θα έχετε κάποιον να σας υπερασπίζετε, με αποτέλεσμα ο εχθρός να επικρατήσει. Ο μόνος τρόπος για να απαλλαγείτε από τις αρκούδες είναι να τις μαντρώσετε, χτίζοντας έναν ξύλινο φράχτη γύρω από κάθε ενοχλητική αρκούδα.

AIRLINE TYCOON

Εάν θέλετε να γίνετε ο μεγιστάνας των αερομεταφορών που πάντα ελπίζατε, μάλλον διαλέξατε λάθος εποχή (ξέρετε, με όλα αυτά τα κτήρια που εμφανίζονται απρόσμενα μπροστά από τα αεροπλάνα). Μόνο ένα καλό cheat μπορεί να διασφαλίσει την καλή λειτουργία της επιχείρησής σας. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δώστε τους εξής κωδικούς:

- **atmissall:** Επιλογή επιπέδου
- **crowd:** Περισσότεροι πολίτες
- **donaldtrump:** Περισσότερα λεφτά
- **expander:** Προέκταση αεροδρομίου
- **famous:** Αποκτάτε καλύτερη φήμη
- **mentat:** Ενεργοποιούνται όλοι οι βοηθοί
- **nodebts:** Εξανεμίζει όλα τα χρέη σας
- **showall:** Σας αποκαλύπτει όλες τις πτήσεις
- **thinkpad:** Αποκτάτε ένα notebook
- **winning:** Περνάτε επίπεδο
- **panic:** Εκκενώνεται το αεροδρόμιο
- **runningman:** Οι άνθρωποι κινούνται γρηγορότερα
- **bubblegum:** Δεν εξαφανίζονται τα μπαλόνια

ICEWIND DALE

Για τις παγωμένες μέρες του χειμώνα προτείνουμε τσαγάκι και RPGs. Το Cheat Mode του παιχνιδιού δεν δουλεύει με το expansion Heart of Winter, ενώ θα πρέπει να έχετε αναβαθμίσει την έκδοσή σας με το patch v1.05. Η διαδικασία περιλαμβάνει το editing ενός αρχείου του παιχνιδιού. Κάνετε backup το αρχείο "icewind.ini" και μετά ανοίξτε το αρχικό με κάποιον text editor (Word, Word Pad, Notepad κ.λπ.). Προσθέστε τη γραμμή "Cheats=1" κάτω από τη στήλη "(Game Options)". Ξεκινήστε το παιχνίδι και πατήστε Ctrl + Tab για να εμφανιστεί το παράθυρο της κονσόλας. Γράψτε "CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();" (χωρίς τα "") για να ενεργοποιήσετε το cheat mode. Μόλις επιστρέψετε στην οθόνη όπου εξελίσσεται το παιχνίδι, μπορείτε να πατήσετε τα ακόλουθα πλήκτρα:



- **Ctrl + J:** Μετακινείτε τους επιλεγμένους χαρακτήρες στη θέση της επιλογής σας
- **Ctrl + R:** Θεραπεύστε ή αναστήστε τον επιλεγμένο χαρακτήρα ή πορτρέτο
- **Ctrl + Y:** Σκοτώστε το επιλεγμένο τέρας ή NPC χωρίς να χρειαστείτε experience
- **Ctrl + 4:** Απεικονίζονται τα trigger polygons και οι παγίδες



- **Ctrl + 9:** Απεικονίζονται τα όρια κίνησης των χαρακτήρων

Τους κωδικούς που ακολουθούν μπορείτε να τους δώσετε στην κονσόλα και θα έχετε τα εξής αποτελέσματα:

- **CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea();:** Εμφάνιση ολόκληρου του χάρτη
- **CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP();:** Δίνετε στους επιλεγμένους χαρακτήρες εμπειρία (EXP)
- **CHEATERDOPROSPER:AddGold();:** Προσθέτετε χρυσό στην ομάδα
- **CHEATERDOPROSPER:Midas();:** Προσθέτετε 500 gold στην ομάδα
- **CHEATERSDOPROSPER:FirstAid();:** Αποκτάτε 5 healing potions, 5 antidotes και 1 Scroll Of Stone To Flesh
- **CHEATERSDOPROSPER:Hans();:** Τηλεμεταφέρετε την ομάδα στο σημείο όπου δείχνει ο Pointer σας.

Δώστε κάποιο από τα ακόλουθα ονόματα αντικειμένων με τον κωδικό HEATERSDOPROSPER:CreateItem(); (όπου θα αντικαταστήσετε το



CreateItem με κάποιο από τα παρακάτω).

Ονόματα αντικειμένων

- **AMUL01:** Necklace of Missiles
- **AROW07:** Arrow of Dispelling
- **AX1H01:** Battle Axe
- **BELT02:** Golden Girdle
- **BLUN05:** Mace +1
- **BOLT02:** Bolt +1
- **BOOK03:** Tome +1 Constitution
- **BOOT01:** Boots of Speed
- **BOW01:** Composite Long Bow
- **BRAC06:** Gauntlets of Ogre Power
- **BULL02:** Bullet +2
- **CHAN06:** Mithril Chain Mail +4
- **CLCK02:** Cloak of Protection +2
- **DAGG03:** Dagger +2
- **DART02:** Dart +1
- **HALB02:** Halberd +1
- **HAMM03:** War Hammer +2
- **HELM03:** Helm of Glory
- **MISC35:** Horn Coral Gem
- **PLAT05:** Full Plate Mail +1
- **POTN03:** Potion of Hill Giant Strength
- **RING01:** Ring
- **SCRL04:** Protection from Cold
- **SCRL1Q:** Scroll of Vampiric Touch
- **SHLD06:** Large Shield +1
- **SW1H01:** Bastard Sword
- **SW2H01:** Two Handed Sword
- **WAND02:** Wand of Fear
- **XBOW03:** Heavy Crossbow of Accuracy

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Στο τρομακτικό αυτό adventure θα πρέπει να βάλετε ή τα δυνατά σας ή τα cheats που ακολουθούν για να τα καταφέρετε. Προσθέστε ένα Windows shortcut (ή πειράξτε το αρχικό σας) στο ALONE4.EXE και προσθέστε "wizardmaster" στο τέλος (π.χ. "C:\ALONE\ALONE4.EXE wizardmaster"). Μόλις μπείτε στο παιχνίδι, πηγαίνετε στην εικόνα του inventory και θα δείτε να εμφανίζεται το Cheat Menu του παιχνιδιού.





ΣΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΚΟΣΜΟ

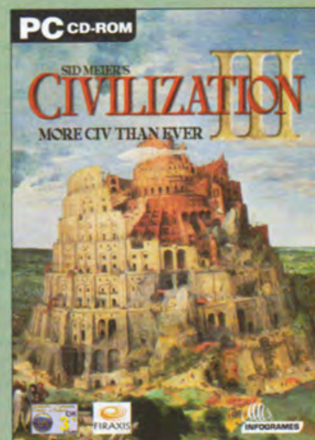
ΤΟ ΚΕΡΔΟΣ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΑ;

4,000 BC 3,500 BC 3,000 BC 2,500 BC 2,000 BC 1,500 BC 1,000 BC 500 BC 0 500 AD 1,000 AD 1,500 AD 2,000 AD

Ξαναγραψτε Ιστορια!



SID MEIER'S
CIVILIZATION III
MORE CIV THAN EVER



www.civ3.com



Επίσημη Διάθεση: Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73, Τ.Κ. 15343 Αγ. Παρασκευή, Τηλ.: 6018800, Fax: 6018802

CULTURES

Για να αποκτήσετε πέντε κομμάτια από κάθε αντικείμενο, πατήστε το F2 και δώστε "funfillup". Για να δείτε ολόκληρο το χάρτη, πατήστε F2 την ώρα που παίζετε και δώστε "funexploration". Για να επιταχύνετε τη δράση του παιχνιδιού, πατήστε πάλι το F2 και δώστε "funspeedup". Θα εμφανιστεί ένα ζευγάρι πόδια στο επάνω αριστερό μέρος της οθόνης, που θα επιβεβαιώσει ότι το κάνατε σωστά.

DEADLY DOZEN

Και οι δώδεκα ήταν καθάρματα! Γι' αυτό δώστε τα παρακάτω cheats για να παραμείνουν δώδεκα (μην σας πεθάνει κανένας στο δρόμο, έτσι;).

- **cheatcheat:** Απενεργοποιεί τα cheat codes
- **invis:** Σας κάνει αόρατους
- **ammo:** Σας δίνει άπειρα πυρομαχικά
- **godmode:** God Mode
- **flymode:** Σας δίνει φτερά για να πετάξετε

HARD TRUCK 2

Τα σκληρά φορτηγά είναι εδώ για να σκορπίσουν τον πανικό στους δρόμους της πόλης. Δώστε τους παρακάτω οδηγούς για να ενεργοποιήσετε τα αντίστοιχα cheats.

- **FREEREPAIR:** Οπως φαίνεται και από το όνομα, μπορείτε να επιδιορθώσετε το αυτοκίνητό σας χωρίς κόστος
- **FREERECOVER:** Σας επιτρέπει να καλέσετε την άμεση δράση χωρίς κόστος, πατώντας [CTRL][5]
- **OPENALLROADS:** Επιδιορθώνονται όλοι οι δρόμοι
- **MINESOFF:** Μόλις δώσετε τον κωδικό αυτό, εξαφανίζονται όλες οι νάρκες (σημείωση ότι χρειάζεστε το τελευταίο patch του παιχνιδιού για να λειτουργήσει το cheat)
- **ADVANCEDMAP:** Ο χάρτης περιέχει τις απεικονίσεις των containers και fuel barrels
- **WININALOTTERY:** Σας δίνει 50.000 σε χρήματα, καθώς και άδεια να προσλάβετε έναν οδηγό



TYPING OF THE DEAD

Η "πληκτρολόγηση των νεκρών" είναι ένα -κατά γενική ομολογία- ενδιαφέρον άθλημα. Δώστε τους ακόλουθους οδηγούς για να ξεκλειδώσετε τα αντίστοιχα cheats.

- **BBCDTC:** Ανοίγει το Vs. CPU Mode 1
- **DOAKSIM:** Ανοίγει το Vs. CPU Mode 2
- **STKZJGH:** Ανοίγει το Vs. CPU Mode 3
- **POQRTJC:** Δίνει άπειρα Continues μέσω επιλογής από το Options menu
- **DEBTINU:** Δίνει μέχρι και 9 Continues από το Options menu



- **TORAMAN:** Δίνει 5 ζωές από το Options menu
- **KIKMAHP:** Ανοίγει όλες τις επιλογές
- **TMTSINO:** Σας δίνει την ευκαιρία να παίξετε την τελευταία πίστα

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats φτιάξτε ένα αντίγραφο του single player desktop shortcut. Πατήστε δεξί κλικ επάνω του και επιλέξτε "Properties". Στο πεδίο "Target" προσθέστε στο τέλος: +set sv_cheats 1. Πατήστε OK και εκκινήστε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας αυτό το shortcut. Μόλις βρεθείτε μέσα στο παιχνίδι, θα πρέπει να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους ακόλουθους κωδικούς (πατήστε το πλήκτρο "~" για να εμφανιστεί η κονσόλα και γράψτε εκεί).

- **/god:** God Mode
- **/notarget:** Οι εχθροί δεν επιτίθενται
- **/noclip:** No Clipping
- **/give all:** Ολα τα όπλα και πυρομαχικά
- **/give armor:** Αποκτάτε ασπίδα
- **/give health:** Αποκτάτε ενέργεια
- **/give stamina:** Αποκτάτε αντοχή
- **/nofatigue:** Αποκτάτε άπειρη αντοχή
- **/kill:** Αυτοκτονείτε

Αν δεν καταφέρετε να εισάγετε τα cheats με τον παραπάνω τρόπο, ιδού μία εναλλακτική λύση. Προσθέστε το " +set sv_cheats 1" στο target line ακριβώς όπως και ανωτέρω. Προσθέστε ένα κενό αρχείο "user.cfg" στο φάκελο "Main" που βρίσκεται στο directory του



"Return to Castle Wolfenstein". Ανοίξτε το user.cfg και γράψτε μόνο τη γραμμή set sv_cheats 1. Τώρα είστε έτοιμοι να δώσετε τους κωδικούς όπως ανωτέρω.

AQUANOX

Ξεκινήστε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας στην command line την παράμετρο "-redrum -stendek". Τώρα, καθώς είστε ήδη μέσα στο παιχνίδι, πατήστε τα παρακάτω πλήκτρα.

- **F7:** God Mode
- **F8:** Γίνεστε αόρατος
- **F10:** Αυτόματη ολοκλήρωση αποστολής
- **F11:** Επιλεγόμενη ολοκλήρωση αποστολής
- **F12:** Αποτυχία αποστολής

OUTBREAKER

Μην προσπαθείτε να προχωρήσετε με τόσο κόπο. Οι κωδικοί των επιπέδων είναι οι εξής:

- TERROR
- PROJECT
- COLORS
- BATTLE
- SHIELD
- PORT
- SPEAKERS
- TIMBER
- MATRIX
- PRISON
- REACTOR
- SEWERS
- AIRCRAFT
- PEAK
- PYRAMID
- ENERGY
- GAMBLER
- WORMS
- FORTRESS
- MACHINE
- ASTEROID
- BLACKHOLE
- CONVEX
- FLOW
- SMART
- DEVICE
- BURN
- REFLECT
- CONTROL
- FUTURE
- FATE
- DESTINY
- DESERT
- FLAME
- PISTOL
- YARD
- MENTAL
- HILL
- HALLWAY
- MIST
- CLOUDS
- LAWN
- FREEZE
- MAGNETIC
- CORE
- NEBULA
- STARS
- PLANETS
- GEMS
- FIRST


ΕΡΕΒΟΣ

Πριν να ξεκινήσουμε γι' αυτόν το μήνα, να τονίσω σε όσους ενδιαφέρονται ότι μπορούν να μου στέλνουν τα μηνύματά τους για τη στήλη αυτή μέσω Internet μόνο στην e-mail διεύθυνση shodan@aias.gr Προσέξτε γιατί η παλιά διεύθυνσή μου (andreas@compulink.gr) δεν ισχύει πια.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
shodan@aias.gr

Συνεχίζω με ακόμη ένα αγαπημένο μου απόσπασμα από μία κινηματογραφική ταινία. Αυτή τη φορά πρόκειται για το "Matrix". Σε καμία περίπτωση δεν το συγκρίνω με το εκπληκτικό "Blade Runner", αλλά όπως και να το κάνουμε έχει και αυτό τη δική του θέση ανάμεσα στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας. Σε μία σκηνή όπου ο επικεφαλής πράκτορας ανακρίνει το Μορφέα, του λέει τα εξής:

"Θα ήθελα να μοιραστώ μία αποκάλυψη που είχα εδώ. Μου ήρθε όταν προσπαθούσα να ταξινομήσω το είδος σας. Κατάλαβα πως δεν είστε ακριβώς θηλαστικά. Κάθε θηλαστικό στον πλανήτη αναπτύσσει μία φυσική ισορροπία με το περιβάλλον. Εσείς οι άνθρωποι δεν το κάνετε. Μετακινείστε σε μία περιοχή και πολλαπλασιάζεστε μέχρι που να εξαντληθεί κάθε φυσική πηγή. Ο μόνος τρόπος για να επιβιώσετε είναι να εξαπλωθείτε σε άλλη περιοχή. Υπάρχει άλλος ένας οργανισμός στη Γη που κινείται - συμπεριφέρεται με τον ίδιο τρόπο. Ξέρεις ποιος είναι; Ενας ιός (virus). Οι άνθρωποι είναι ασθένεια. Ενας καρκίνος του πλανήτη. Είστε μία μάστιγα..."

Οσο και αν στεναχωρήσω κάποιους, το απόσπασμα αυτό το πιστεύω απόλυτα. Δεν υπάρχει ούτε μία στιγμή σε ένα από τα ταξίδια μου που να μη βιώνω αυτήν την αλήθεια. Στην Ταϊλάνδη κατόρθωσαν να φτάσουν τα τεράστια φυσικά δάση της περίπου στο 15% και αυτό για να χρησιμοποιούν την ξυλεία! Στο Ladakh και στο Zanskar, στα Ιμαλάια της Ινδίας, καταστρέφουν χάρη στην ονομαζόμενη παγκοσμιοποίηση έναν από τους πιο αρχαίους πολιτισμούς που σώζονται ακόμη στον πλανήτη μας. Βλέπετε, πρέπει να ασπαστούν πάση θυσία το δυτικό τρόπο ζωής. Στη Βολιβία, όπου ήμουν αυτό το καλοκαίρι, έχουν "κάψει" δύο εκτάσεις του λεγόμενου RainForest, μεγέθους διπλάσιου της Πελοποννήσου, για να τις παραδώσουν στους ντόπιους για αγροτική καλλιέργεια! Και ο χορός καλά κρατεί. Πραγματικά καταστρέφουμε τον πλανήτη που μας δίνει ζωή! Ποια θα είναι, άραγε, η κατάληξη;

SCHIZM & PIONEER DVD DRIVE

Οπως έγραφα στο προηγούμενο τεύχος, τόσο από τη στήλη αυτή όσο και από την "Adventure & RPGs Update", υπήρχε πρόβλημα με τα Pioneer DVD Drives και το Schizm. Το πρόβλημα, τελικά, εντοπίστηκε από την ίδια την Pioneer, η οποία αναγνώρισε ότι υπάρχει, ειδικά με τα πολύ πετυχημένα μοντέλα της 105S και 106S.

Η λύση που η ίδια η εταιρεία προτείνει είναι να αναβαθμίσουν οι κάτοχοι των προαναφερθέντων μοντέλων το frimware των DVD drives τους. Για το μοντέλο Pioneer DVD 105S πρέπει να κατεβάσουν το firmware 1.33, ενώ για το Pioneer DVD 106 drive το firmware 1.22.

Οσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να βρείτε τα ανωτέρω firmwares στις διευθύνσεις:

- http://www.pioneer-eur.com/support/index.htm#fdvdrom και
- http://www.pioneeraus.com.au/support

Προσέξτε ΚΑΛΑ γιατί θέλει αρκετή προσοχή για να κάνετε update αυτά τα firmwares. Οι οδηγίες είναι οι εξής:

1. Πρέπει να φτιάξετε μία bootable δισκέτα που να φορτώνει drivers για το DVD-ROM σας και να ξεκινήσετε με αυτήν τον υπολογιστή σας. Εννοείται ότι σε αυτήν πρέπει να βάλετε τα αρχεία που θα χρησιμοποιήσετε για να κάνετε upgrade το firmware του DVD-ROM σας. Στην περίπτωση του 106S που είχε ένας φίλος μου, κατέβασα το αρχείο dvd106s_122up.zip, το οποίο περιέχει τα αρχεία aspio122.hex, readme.txt και upg5a.exe Τα τρία αυτά αρχεία τα αντέγραψα στην bootable δισκέτα.

2. Πρέπει να δείτε αν το DVD-ROM σας είναι primary slave ή secondary master ή secondary slave. Αυτό μπορείτε να το δείτε εύκολα μέσα από το CMOS SETUP του υπολογιστή σας.

3. Αφού βεβαιωθείτε ότι στο DVD σας δεν υπάρχει κανένα





SCHIZM





SCHIZM

DVD ή CD, ξεκινήστε τον υπολογιστή με τη δισκέτα που ήδη έχετε φτιάξει. Στο DOS περιβάλλον πληκτρολογήστε την εντολή:

UPG5A/n xxx.HEX

όπου n είναι:

- n=1 αν το DVD-ROM σας είναι primary slave
- n=2 αν το DVD-ROM σας είναι secondary master
- n=3 αν το DVD-ROM σας είναι secondary slave

και G6SAxxx.HEX το firmware file.

Στην περίπτωσή μου το firmware file ήταν το aspio122.hex και επειδή το DVD-ROM drive του φίλου μου ήταν στη θέση secondary master (άρα το n είναι 2), πληκτρολόγησα την εντολή:

upg5a /2 aspio122.hex

και μετά πάτησα το πλήκτρο ENTER/RETURN.

4. Επειτα από τη διαδικασία αυτή το πρόγραμμα θα σας ενημερώσει για τη firmware revision που εγκαταστήσατε. Βεβαιωθείτε ότι η firmware revision είναι αυτή που επιθυμείτε (στο παράδειγμά μας η 1.22).

5. Υστερα απ' όλα αυτά βγάλτε τη δισκέτα από το disk drive και ξαναξεκινήστε κανονικά τον υπολογιστή σας.

Τώρα πια θα μπορείτε να απολαύσετε κανονικά το αγαπημένο σας παιχνίδι Schizm και όχι μόνο.

Προσέξτε καλά: Επειδή τα προαναφερόμενα απαιτούν κάποια ειδική γνώση, καλό είναι το upgrade αυτό να γίνει από κάποιον φίλο σας που είναι εξοικειωμένος μ' αυτά τα θέματα. Μην το αποτολμήσετε μόνοι σας αν δεν είστε σίγουροι για το τι ακριβώς πρέπει να κάνετε. Υπάρχει σοβαρή περίπτωση να καταστρέψετε το DVD-ROM. Δεν είναι ντροπή να ζητήσετε βοήθεια από κάποιον που ξέρει περισσότερα από σας.

ULTIMA 9

Από το φίλο "tzim_t" πήρα ένα e-mail στο οποίο, αφού αναφέρει ότι έχει κολλήσει στο YEW όπου προσπαθεί να βρει το έμβλημα της δικαιοσύνης, ρωτά τι πρέπει να κάνει.

Χμ... Ο φίλος άγγιξε μια πολύ ευαίσθητη χορδή μου, μια και το Ultima 9 είναι από τα αγαπημένα μου παιχνίδια. Η ιστορία του YEW είναι ελαφρώς μπερδεμένη. Επειδή δεν καταλαβαίνω ποιο ακριβώς αντικείμενο εννοεί με τη λέξη "έμβλημα", του λέω ότι γενικά τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσει είναι τα εξής:

1. Φτάνοντας στην περιοχή, πήγαινε στο δικαστήριο και παρακολούθησε τη δίκη της Raven.

2. Μετά τη δίκη μίλησε στο Gargoyle Desbet, το βοηθό του Vasagralem. Δείξε του το Queen Egg που πήρες από την Ambrosia και θα σου κανονίσει ένα ραντεβού με τον αφέντη του.

3. Πήγαινε στη Βιβλιοθήκη της περιοχής - βρίσκεται σ' ένα από τα σπίτια που είναι πάνω σ' ένα από τα δέντρα - και τοποθέτησε τα βιβλία στη θέση τους. Αν το κάνεις αυτό, θα βρεις το Book of Justice που περιέχει το Mantra of Justice, καθώς και οδηγίες για το πώς θα βρεις το Sigil of Justice.

4. Οταν συναντήσεις τον Vasagralem, θα είναι πολύ θυμωμένος. Δείξε του το Queen Egg και θα ηρεμήσει. Για αντάλλαγμα θα σου δώσει το Red Codex Lens και θα συμφωνήσει να σε βοηθήσει να ελευθερώσεις τη Raven που έχει φυλακιστεί στο Wrong. Σου κλείνει ένα ραντεβού έξω από το Wrong για να σου δείξει ένα μυστικό πέρασμα, ώστε να μπεις σε αυτό απαρατήρητος.

5. Τώρα σειρά έχει να βρεις το πτηνό Eustus που είναι ο πανάρχαιος φύλακας του Sigil της Δικαιοσύνης. Είναι σχετικά δύσκολο να το εντοπίσεις, μια και βρίσκεται ψηλά στα βουνά, ανάμεσα στην περιοχή που καθορίζεται στο χάρτη από τα Yew, Britain και Wrong. Οταν καταφέρεις να το συναντήσεις (να ακολουθείς τα μονοπάτια που ανεβαίνουν πάνω στα χιονισμένα βουνά και αργά ή γρήγορα θα το βρεις), θα συμφωνήσει να σου δώσει το Sigil of Justice μόνο αν απαντήσεις σωστά σε 3 ερωτήσεις που έχουν σχέση με την έννοια-φύση της Δικαιοσύνης. Απαντώντας σωστά, κάτι διόλου δύσκολο, σου δίνει το Sigil.

6. Τώρα πια φύγε και πήγαινε προς το Wrong. Πέρνα τη μεγάλη γέφυρα και αμέσως μετά στρίψε δεξιά και κατέβα τα σκαλιά. Εδώ θα σε περιμένει ο Vasagralem, ο οποίος θα σου δείξει το μυστικό πέρασμα, μέσω του οποίου μπορείς να μπεις



ULTIMA 9





ULTIMA 9

απαρατήρητος στο κάστρο-φυλακή Wrong.

7. Εδώ πια αρχίζουν τα δύσκολα. Η φυλακή αυτή είναι από τις πιο "δύσκολες" τοποθεσίες όλου του παιχνιδιού. Εξερευνώντας το κάστρο-φυλακή, πρέπει να αποφεύγεις τους φρουρούς, να βρεις και να ελευθερώσεις την πραγματική Raven, ενώ στη συνέχεια πρέπει να ενεργήσεις πολύ γρήγορα και έξυπνα ώστε να παγιδέψεις τη Wyrmguard Annaj και να μην τη σκοτώσεις, μια και είναι η φίλη σου Jaana (Druid). Εν συνεχεία πρέπει να πάρεις το Glyph of Justice και να φύγεις από το κάστρο-φυλακή.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Στη φυλακή θα βρεις τρεις φυλακισμένους, τους Montego, Jean-Paul και την Cleo. Από αυτούς πρέπει να ελευθερώσεις τους δύο τελευταίους, αφού αυτό κάνει καλό στο karma σου. Δεν πρέπει να ελευθερώσεις με τίποτα τη Montego, μια και αυτή είναι που βασάνιζε τους σκλάβους στο Buccaneer's Den.*

8. Εχοντας τα Glyph και Sigil of Justice και γνωρίζοντας το Mantra of Justice, πήγαινε στη Shrine of Justice που είναι σ' ένα από τα ακρωτήρια της περιοχής, βόρεια όπως κοιτάς το χάρτη.

9. Τέλος, στην ανατολική όχθη της λίμνης, νότια από το Yew, σε μία υπερυψωμένη πλατφόρμα, θα βρεις ένα chest που περιέχει το Sapphire Lighthouse Gem που χρειάζεσαι για να ολοκληρώσεις την αποστολή που σου αναθέτει ο φαροφύλακας.

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER & TRIALS OF THE LUREMASTER

Από το φίλο της στήλης Μητσιγκόλα Γρηγόρη από τη Βέροια πήρα το εξής γράμμα:

"Αγαπητέ Αντρέα,

Είμαι φανατικός αναγνώστης του περιοδικού σας και είσαι ο αγαπημένος μου συντάκτης, καθώς τα παιχνίδια με τα οποία ασχολείσαι είναι τα αγαπημένα μου. Σου γράφω για να σε ρωτήσω σε ποια διεύθυνση μπορώ να κατεβάσω το expansion του Heart of Winter, δηλαδή το TRIALS OF THE LUREMASTER. Οσο κι αν ψάχνω στο επίσημο site, δεν μπορώ να το βρω.

Επίσης, θα ήθελα να με βοηθήσεις στο εξής πρόβλημά μου: Κατά τη διάρκεια του installation του Baldur's Gate 2 έπεσε το ρεύμα και το install κόπηκε στη μέση. Επειτα απ' αυτό διέγραψα το παιχνίδι από το σκληρό δίσκο μου όχι με uninstall (αφού δεν είχε φορτωθεί) αλλά με δεξί κλικ και διαγραφή. Πλέον το παιχνίδι μού δείχνει ότι είναι φορτωμένο, χωρίς να είναι. Τι να κάνω; ΒΟΗΘΕΙΑ!!!

Υ.Γ.: Αν γίνεται να μου απαντήσεις μέσω του περιοδικού, αν όχι, με e-m@il. Ευχαριστώ προκαταβολικά. Α, ναι, χαιρετίσματα στο Σαρκ Σατ και πες του να μην τρώει πολλούς συντάκτες μαζί γιατί θα βαρυστομαχιάσει."

Ναι, ο φίλος μας έχει δίκιο, στο άρθρο μου για το expansion που δημοσιεύτηκε στο τεύχος του Δεκεμβρίου, δεν έβαλα το σχετικό link (βλακεία μου). Σε κάθε περίπτωση η διεύθυνση απ' όπου μπορείς να κατεβάσεις το αρχείο είναι http://planetbaldursgate.com/iwd/info/luremaster/.

Αυτή σε οδηγεί στην http://www.fileplanet.com/index.asp?file=62184&download=1.

Εδώ συνειδητοποιείς ότι πρέπει να γραφτείς μέλος στο FilePlanet και να αποκτήσεις ένα GameSpy ID, αν φυσικά εξακολουθείς να θέλεις να κατεβάσεις το συγκεκριμένο αρχείο. Αλλη λύση δεν υπάρχει, αφού η Interplay παραχώρησε τα δικαιώματα του expansion αυτού για το downloading μόνο στο site αυτό. Δεν είναι τίποτα σπουδαίο, αλλά βρίσκω αυτή τη διαδικασία με τα συνεχή registrations που ζητούν τον τελευταίο καιρό όλο και περισσότερα sites πολύ ενοχλητική. Σε κάθε περίπτωση κάνε μία εγγραφή (τσάμπα είναι) στο FilePlanet και εν συνεχεία κατέβασε το αρχείο που είναι 71,3MB. Καλό downloading! Εγώ δεν έκανα εγγραφή (αντιπαθώ τα passwords που ζητούν διάφορα sites), αλλά το πήρα από έναν φίλο που το είχε εν τω μεταξύ κατεβάσει. Πάντως, το έχει βάλει και το περιοδικό μας στο τεύχος Αυγούστου 2001.

Τώρα για το Baldur's Gate 2 τι να σου πω; Με έβαλες στον κόπο να κάνω ό,τι και εσύ. Αφού πρώτα αντέγραψα τα saves μου (ώστε να μην τα χάσω), έσβησα το παιχνίδι μέσα από τον Windows Explorer. Δοκίμασα αυτό που λες και έχεις δίκιο. Αν και το παιχνίδι δεν υπάρχει, κάποια αρχεία εγκατάστασης θεωρούν ότι αυτό είναι εγκατεστημένο κανονικά, μια και σβήστηκε με ανορθόδοξο τρόπο. Τι πρέπει να κάνεις; Πήγαινε στο My Computer (ή στο START/SETTINGS) και άνοιξε το Control Panel. Σε αυτό κάνε διπλό κλικ στο Add/Remove Programs και τώρα επίλεξε να αποεγκαταστήσεις το Baldur's Gate(TM) II - Shadows of Arm (TM). Αφού το αποεγκαταστήσεις ξαναξεκίνησε τον υπολογιστή σου, και έτσι μπορείς να κάνεις κανονικό installation του Baldur's Gate 2 από την αρχή.

AMERZONE

Από το φίλο της στήλης Γιάννη Κατσαρό πήρα το εξής γράμμα:

"Είμαι ένας 'νεοφώτιστος' adventurer που επέλεξε για τις πρώτες επαφές του 2 πολύ καλά games (κατά τη γνώμη μου),

Adventure SOS

το Road to India και το Amerzone. Οσον αφορά στο πρώτο, είμαι σε καλό δρόμο. Θα μου πεις τώρα 'πιο παλιό δεν μπορούσες να βρεις;', αλλά είχα διαβάσει πολλά για το παιχνίδι αυτό στο 'PC Master' και ήθελα να το δοκιμάσω.

Εχω, λοιπόν, 'κολλήσει' σε ένα σημείο και θα ήθελα τη βοήθειά σου για να 'ξεκολλήσω'. Μπαίνω κατευθείαν στο θέμα. Εχω ήδη βρει το παράξενο σκάφος στα έγκατα του Φάρου. Ακριβώς δίπλα του είναι ένα σπιτάκι με τα σχέδια του σκάφους και τη δομή του υπόγειου workshop. Στα σχέδια του workshop φαίνεται ότι το ασανσέρ με το οποίο κατεβαίνεις στο σημείο όπου είναι το σκάφος, μπορεί να σταματήσει και σε ένα επίπεδο '-1', όπου ύστερα από μία ευθεία, μπορείς να βρεις το egg (πάνω στο σιδηρόδρομο). Και εδώ είναι το 'καυτό' σημείο. Πώς το ασανσέρ σταματάει στο επίπεδο -1, αφού οι μόνες 'επιλογές' είναι στα επίπεδα '0' και '-2'!!;; Εχω βρει και ένα είδος μοχλού, σε έναν 'πύργο'(δίπλα στο τέλος του σιδηρόδρομου), αλλά δεν ξέρω πώς να τον χρησιμοποιήσω (μου βγάζει το 'χεράκι' αλλά δεν γίνεται τίποτα). Επίσης, έχω 'κολλήσει' και στο detail password του υπολογιστή που διαθέτει το σκάφος, αλλά νομίζω πως θα τα καταφέρω.

Δυστυχώς, έχει ένα πρόβλημα και ο υπολογιστής μου, σχετικά με τη sound card και δεν έχω ήχο. Αν παίζει ρόλο αυτό θα ήθελα να μου το πεις, για να μην παιδεύομαι άδικα.

Θεωρώ πως το Amerzone είναι από τα καλύτερα adventure games όλων των εποχών και μαζί με τα Schizm, Myst 3 και Riven αποτελούν την αναγέννηση των adventure games. Τέτοια παιχνίδια πρέπει να παίζονται...

Συγχαρητήρια για την εξαίρετη δουλειά σου και εις ανώτερα.

Υ.Γ.: Τα Schizm, Myst 3 και Riven δεν τα έχω παίξει, αλλά έχω δει φίλους μου να τα παίζουν. Είμαι ένας 15χρονος RPGάς, που βάζει στον υπολογιστή του παιχνίδια που γράφουν κυριολεκτικά ιστορία."

Χμ... και μένα το συγκεκριμένο σημείο με είχε βασανίσει αρκετά, μόνο και μόνο επειδή δεν είχα πάρει το κατάλληλο αντικείμενο. Επειδή το πρόβλημα αυτό είχε βασανίσει πολλούς παίκτες, έχω αναφερθεί ξανά σε αυτό, αλλά αρκετά παλιότερα. Σε κάθε περίπτωση κάνε τα εξής: Αφού χειριστείς τον υπολογιστή που υπάρχει σε ένα δωμάτιο, ανοίγεις την τελευταία πόρτα που υπάρχει στο τούνελ με τις σκάλες.

Μπροστά σου θα δεις το ασανσέρ για το οποίο μιλάς. Μόλις περάσεις την πόρτα που προανέφερα, ακριβώς πριν από το ασανσέρ (αν θυμάμαι καλά), κοίτα στα δεξιά σου κάτω στο πάτωμα και θα δεις ένα ιδιαίτερο αντικείμενο, κάτι σαν pin. Πάρε το και μπες στο ασανσέρ. Παρατήρησε τώρα ότι στην κάτω δεξιά γωνία του πίσω τοίχου, σχεδόν σύρριζα στον πάτο του ασανσέρ (αν θυμάμαι καλά), υπάρχει μία τρύπα. Βάλε εκεί το pin και κάνε κλικ στο μοχλό για να ενεργοποιήσεις το ασανσέρ. Το ασανσέρ θα κινηθεί λίγο και θα σταματήσει στο μέσον της διαδρομής. Γύρνα αντίθετα και θα δεις ότι μπροστά σου υπήρχε μία πόρτα που τώρα πια είναι χτισμένη με τούβλα. Πάρε από το inventory σου το σφυρί (hammer-mallet) και κάνε το κλικ πάνω στον τοίχο. Θα απελευθερώσεις την πόρτα και τώρα πια έχεις πρόσβαση στο επίπεδο που σε ενδιαφέρει.

SCHIZM ΞΑΝΑ

Στο προηγούμενο τεύχος έκανα την γκάφα μου. Αν και ο φίλος Β.Ν. μου ζητούσε να μη δημοσιεύσω το όνομά του, στο τέλος του γράμματος το ξέχασα και το άφησα πλατύ - φαρδύ! Συγγνώμη, φίλε, τι άλλο να πω;

Ο Αναστασάκος Δημήτρης ρωτά τι πρέπει να κάνει ως Hannah στα Floating Islands στο σημείο όπου βρίσκει ένα pedestal που έχει κάτι σαν dial.

Αρχικά, πρέπει να έχεις πάρει ένα Urn από ένα αντίστοιχο pedestal που συναντάς πιο μπροστά. Απλώς παρατήρησε τι συμβαίνει αν κάνεις κλικ στο σκέπασμά του. Τώρα τοποθέτησε αυτό το Urn πάνω στο pedestal. Παρατήρησε ότι γυρνώντας το dial και πατώντας το σκέπασμά του κινούνται κάποια από τα "πλοκάμια" στο βράχο απέναντι. Σκοπός σου είναι να ανοίξεις όλα τα πλοκάμια, ώστε να σχηματίσεις ένα μονοπάτι από το οποίο θα περάσεις για να πας σε μία νέα περιοχή.

Κάθε φορά που γυρνάς το dial πρέπει να πατάς και το σκέπασμα του Urn. Ας πούμε ότι ονομάζουμε 1 το πιο αριστερό "σημείο" του dial και 14 το πιο δεξί όπως κοιτάμε την οθόνη. Η σωστή σειρά που πρέπει να γυρίσεις το dial είναι: 13, 12, 11, 10, 8, 5, 4, 3, και 2. Σημειώνω και πάλι ότι έπειτα από κάθε γύρισμα του dial πρέπει να κάνεις κλικ στο σκέπασμα του Urn. Αν τα κάνεις όλα σωστά, θα ελευθερώσεις το πέρασμα που σε ενδιαφέρει.

Περισσότερα, όμως, στο επόμενο τεύχος.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να μας γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. PC





ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΤΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΣΤΑ DVDs

Θεαματικές εξελίξεις

Παρακολουθώντας τις ειδήσεις από τις εφημερίδες, το ραδιόφωνο ή την τηλεόραση, διαπιστώνω ότι συνεχώς ανοίγουν ένα θέμα και μετά το εγκαταλείπουν. Ετσι, ο αναγνώστης, ακροατής ή τηλεθεατής δεν μπορεί να έχει καμία ουσιαστική πληροφορία για τη συγκεκριμένη ιστορία που του κέντρισε το ενδιαφέρον και με την έννοια αυτή τα ΜΜΕ τον αντιμετωπίζουν ως απλό καταναλωτικό κοινό, που βομβαρδίζεται από τηλεγραφικές ειδήσεις, συχνά αντιφατικές μεταξύ τους ή ακόμη περισσότερο ψευδείς. Με τον τρόπο αυτό δεν του δίνουν καμία δυνατότητα για ουσιαστική γνώση των θεμάτων με τα οποία τον βομβαρδίζουν καθημερινά, για μία δική του αυτόνομη κρίση.

Θα μου πείτε γιατί ο πρόλογος αυτός; Σε ένα από τα τεύχη του περιοδικού που κυκλοφόρησαν πέρυσι τον Νοέμβριο ή τον Δεκέμβριο, δημοσίευσα ένα άρθρο του περίφημου Blade Enc από το Internet. Το άρθρο αυτό πραγματευόταν μία σειρά καίριων ερωτημάτων σχετικά με τα δικαιώματα στα DVDs.

Αν και ξέρω καλά ότι το συγκεκριμένο άρθρο έκανε πολύ μεγάλη εντύπωση, δεν γνωρίζω πόσοι από εσάς διερωτάστε τι απέγινε, τελικά, με την υπόθεση του 16χρονου (τότε) Νορβηγού Jon Johansen, που αντιμετώπιζε την κατηγορία για παραβίαση του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας, επειδή έσπασε το DVD Content Scrambling System (DVD CSS) και δημοσίευσε ένα κομμάτι του κώδικα (ονομάζεται DeCSS) στο Internet.

Το άρθρο εκείνο τελείωνε με τις εξής θέσεις του περίφημου Blade Enc, που ανάμεσα στ' άλλα έχει γράψει ένα σημαντικό encoder, που χρησιμοποιείται για τη μετατροπή των μουσικών CDs σε MP3 μέσω του προγράμματος AudioGrabber:

"...Αλλά εδώ διακυβεύονται περισσότερα. Εάν κερδίσουν, θα έχουμε υποστεί μία μεγάλη ήττα στα δικαιώματά μας και θα είναι ακόμη ένα παράδειγμα των μεγάλων βιομηχανιών που συνθλίβουν τα άτομα, φυσώντας αρκετό καπνό για να σκεπάσουν την κρίση τόσο των ενόρκων όσο και των μέσων μαζικής ενημέρωσης. Προσπαθούν να την κάνουν μία υπόθεση παράβασης δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας, ενώ στην πραγματικότητα δεν είναι και χρησιμοποιούν τα χρήματά τους και τη δύναμή τους για να γίνει το δικό τους.

Είμαι ένθερμος οπαδός του ατομικισμού, πιστεύοντας ότι το δικαίωμα κάθε ανθρώπου να ερευνά, να μαθαίνει, να καινοτομεί, να παράγει και να μοιράζεται τη δουλειά του με όποιον θέλει είναι εξίσου σημαντικό όσο η δημοκρατία και η ελευθερία του λόγου. Γι' αυτό πιστεύω σ' αυτήν την υπόθεση.

Σας ευχαριστώ για το χρόνο που διαθέσατε για να διαβάσετε αυτό το άρθρο."

Ηρθε η ώρα για να μάθουμε τι απέγινε, τελικά, με την υπόθεση του Jon Johansen.

Στην Σάντα Κλάρα, το εφετείο της Καλιφόρνια απέρριψε την 1η Νοεμβρίου το αίτημα της Ενωσης Ελέγχου Αντιγραφής των DVDs να απαγορεύσει τη δημοσίευση του κώδικα του προγράμματος DeCSS, το οποίο "ξεκλειδώνει" τα DVDs και επιτρέπει τη μεταφορά του περιεχομένου τους (όπως ταινιών) σε άλλα μέσα, π.χ. στο σκληρό δίσκο.

Το εφετείο έκρινε ότι με τη δημοσίευση του κώδικα του DeCSS οι εναγόμενοι (ο φερόμενος ως δημιουργός του DeCSS Jon Johansen και ο ιδιοκτήτης του δικτυακού τόπου που τον δημοσίευε Andrew Bunner) εξασκούν το δικαίωμα της ελευθερίας του λόγου.

Η μήνυση είχε υποβληθεί τον Δεκέμβριο του 1999 από την Ενωση Ελέγχου Αντιγραφής DVD ή DVD CCA, η οποία χορηγεί άδειες χρήσης του αλγορίθμου CSS, που κλειδώνει τα περιεχόμενα των DVDs και αποτρέπει την αντιγραφή τους. Το DeCSS, που έσπασε το κλείδωμα αυτό, είχε δημοσιευθεί στο Διαδίκτυο από τον Οκτώβριο του 1999. Γρήγορα προκάλεσε την έντονη αντίδραση της DVD CCA, η οποία



Το περίφημο site των hackers 2600.org.

ισχυρίστηκε ότι η δημοσίευση του κώδικα αποτελεί κλοπή εμπορικών μυστικών της.

Τον Ιανουάριο του 2000 πρωτοβάθμιο δικαστήριο όρισε ασφαλιστικά μέτρα, με τα οποία απαγόρευε τη δημοσίευση του κώδικα του DeCSS, των βασικών "κλειδιών" του CSS ή όποιων άλλων πληροφοριών προκύπτουν από το CSS στο Διαδίκτυο ή οπουδήποτε αλλού. Δεν απαγόρευε, όμως, τη δημοσίευση παραπομπών (link) σε δικτυακούς τόπους που δημοσιεύουν το DeCSS. Οι εναγόμενοι άσκησαν έφεση, η εκδίκαση της οποίας οδήγησε στο αποτέλεσμα της 1ης Νοεμβρίου.

"Η προστασία του δικαιώματος της ελευθερίας του λόγου προέχει έναντι του δικαιώματος του ενάγοντος να προστατέψει τα εμπορικά μυστικά του" αναφέρεται στην ετυμηγορία του εφετείου.

Η DVD CCA είχε υποβάλλει επανειλημμένα μηνύσεις το 1999 εναντίον ιδιοκτητών δικτυακών τόπων που δημοσίευαν ή παρέπεμπαν στον κώδικα του DeCSS.

Οσοι ενδιαφέρονται, μπορούν να βρουν στα αγγλικά την ετυμηγορία του δικαστηρίου στη διεύθυνση: http://www.courtinfo.ca.gov/opinions/documents/H021153.PDF

Και ενώ η υπόθεση φαινόταν ότι είχε, τελικά, αίσιο τέλος για τους απανταχού οπαδούς του DeCSS και της "αντιγραφής" DVD ταινιών για ιδία χρήση, το σκηνικό άλλαξε στις 28 του ίδιου μήνα (Νοεμβρίου).

Οπως μετέδωσε το Associated Press από το εφετείο της Νέας Υόρκης, αυτήν τη φορά βρέθηκε ένοχο το DeCSS και θεωρείται παράνομη η δημοσίευση ή η παραπομπή σε πρόγραμμα που ξεκλειδώνει DVD!

Τα στούντιο του Χόλιγουντ κατέκτησαν μία σημαντική νίκη με την τελευταία απόφαση του αμερικανικού εφετείου, βάσει της οποίας απαγορεύεται στο δικτυακό τόπο 2600.org (το site των απανταχού hackers) να δημοσιεύει ή να παραπέμπει στο πρόγραμμα DeCSS, που παρακάμπτει το κλείδωμα των DVDs και επιτρέπει την αντιγραφή τους.



Ο νεαρός Νορβηγός Jon Johansen, που έσπασε το DVD Content Scrambling System (DVD CSS) και δημοσίευσε ένα κομμάτι του κώδικα (ονομάζεται DeCSS) στο Internet.

Το σημαντικότερο στοιχείο στην ιστορία αυτή είναι ότι με την εν λόγω απόφαση κρινόταν η συνταγματικότητα ή μη της νομοθετικής πράξης Digital Millennium Copyright Act (DMCA). Η νομοθετική αυτή πράξη ψηφίστηκε το 1998 και τέθηκε σε ισχύ μόλις το 2000. Με αυτήν θεωρούνται παράνομες η κατασκευή και η διανομή τεχνολογίας ή υπηρεσιών που παρακάμπτουν τις μεθόδους προστασίας έργων, τα οποία καλύπτονται από δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας (copyrights).

Η DMCA, όμως, είχε προκαλέσει έντονες αντιδράσεις, καθώς θεωρήθηκε ότι φιμώνει το στόμα όλων εκείνων που πιστεύουν ότι η δημοσίευση των μεθόδων παράκαμψης της όποιας προστασίας ψηφιακού περιεχομένου έχει, τελικά, εποικοδομητική λειτουργία (οδηγεί στη βελτίωση της μεθόδου προστασίας) και αποτελεί επιστημονική γνώση που πρέπει να διαδίδεται. Στη βάση αυτή η DMCA χαρακτηρίστηκε από πολλούς ως αντισυνταγματική, ως περιοριστική του δικαιώματος της ελευθερίας του λόγου. Το DeCSS θα έπρεπε να προστατεύεται, υποστηρίζουν, ως "έργο λόγου".

Την 28η Νοεμβρίου, όμως, σύμφωνα με την ομόφωνη (αυτό είναι το τρομερό) απόφαση του Δεύτερου Περιφερειακού Εφετείου της Νέας Υόρκης, η αμφιλεγόμενη νομοθετική πράξη κρίθηκε ότι δεν είναι αντισυνταγματική, δεν παραβαίνει δηλαδή τους κανονισμούς περί προστασίας της ελευθερίας του λόγου και συγκεκριμένα την πρώτη τροπολογία του αμερικανικού συντάγματος.

Το εφετείο εξέδωσε απόφαση έκτασης 71 σελίδων, με την οποία απαγόρευε στον εναγόμενο Erik Korlei να δημοσιεύσει τον κώδικα του προγράμματος DeCSS στο δικτυακό τόπο του, επικυρώνοντας προηγούμενη απόφαση πρωτοβάθμιου δικαστηρίου.

Το εφετείο έκρινε, επίσης, ότι η δημοσίευση του DeCSS - ή η παραπομπή αλλού, όπου αυτό δημοσιεύεται - δεν προστατεύεται από την πρώτη τροπολογία του αμερικανικού συντάγματος περί ελευθερίας του λόγου. Και αυτό διότι το DeCSS είναι κάτι αντίστοιχο με "ένα κλειδί ή έναν συνδυασμό που ανοίγει θησαυροφυλάκιο, μία συσκευή που μπορεί να εξουδετερώσει το μηχανισμό ασφαλείας ενός προϊόντος".

Από τη στιγμή που ένας χρήστης έχει στα χέρια του μία ταινία DVD, το DeCSS τού επιτρέπει να την αντιγράψει πολλές φορές. Επομένως, βλάπτει τις πωλήσεις των ταινιών DVD και επιφέρει ζημία στους ενάγοντες.

Η μήνυση είχε υποβληθεί από οκτώ στούντιο του Χόλιγουντ, τα οποία έχουν ταχθεί άγρυπνοι φρουροί των DVDs, παρομοιάζοντας την περίπτωση του DeCSS με αυτήν του Napster. Τα στούντιο που υπέβαλαν τις μηνύσεις ήταν τα Universal City Studios της Vivendi Universal, η Paramount Pictures της Viacom, η Metro-Goldwyn-Mayer, η Time Warner Entertainment της AOL Time Warner, η Disney Enterprises της The Walt Disney, η Twentieth Century Fox Film της Fox Entertainment Group και, τέλος, η Tristar Pictures και η Columbia Pictures Industries, οι οποίες ανήκουν στη Sony.

Δεν ξέρω τι ακριβώς συμβαίνει με τη δικαστική νομοθεσία των ΗΠΑ, αλλά το γεγονός ότι κάτι θεωρείται νόμιμο σε μία πολιτεία, ενώ σε μία άλλη θεωρείται παράνομο, με θλίβει και με βρίσκει τελείως αντίθετο.

Τα άσχημα μαντάτα, όμως, δεν τελειώνουν εδώ. Την ίδια μέρα εκδικάστηκε ακόμα μία σχετική υπόθεση, που έθετε επί τάπητος τη συνταγματικότητα της νομοθετικής αυτής πράξης του 1998: Ο ομοσπονδιακός δικαστής στο Τρέντον του Νιου Τζέρσεϊ απέρριψε μήνυση του ιδρύματος Ηλεκτρονικού Μετώπου EFF, με την οποία το ίδρυμα έθετε και πάλι υπό αμφισβήτηση τη συνταγματικότητα της DMCA. Σε αυτή την υπόθεση, ομάδα επιστημόνων (με επικεφαλής τον περίφημο Εντουαρντ Φέλτεν) ισχυριζόταν ότι εξαναγκάστηκε από τη δισκογραφική βιομηχανία να μη δημοσιοποιήσει τα αποτελέσματα μελετών της, με τις οποίες διέκρινε κενά σε τεχνικές προστασίας από αντιγραφή αρχείων μουσικής.

Οσον με αφορά, θεωρώ αυτή την υπόθεση τρομερή. Μία ομάδα επιστημόνων να καταγγέλλει ότι οι δισκογραφικές εταιρείες τούς εμπόδισαν να δημοσιεύσουν τα αποτελέσματα μίας επιστημονικής έρευνάς τους, επειδή η τελευταία περιείχε επικριτικά σχόλια και εκτιμήσεις σχετικά με τις τεχνικές προστασίας που χρησιμοποιούν οι εταιρείες αυτές για την προστασία των προϊόντων τους! Εύχομαι σε μετέπειτα δικαστικό στάδιο, αν φυσικά υπάρξει τέτοιο, η απόφαση αυτή που θυμίζει κράτος Οργουελ, να εκπέσει.

PC

ANTIO BLEEM

Μόλις στο προηγούμενο τεύχος έγραφα για την SNK, την εταιρεία που μας είχε δώσει την εκπληκτική πλατφόρμα παιχνιδιών Neo-Geo αλλά και μία... σωρεία ποιοτικών beat' em up. Εναν μήνα αργότερα μία ταφόπλακα - κυριολεκτώ! - στολίζει τη σελίδα του πασίγνωστου Bleem.

Ο επαναστάτης που... χάθηκε νωρίς

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Ενας από τους πρώτους εξομοιωτές "επόμενης γενεάς", ο Bleem, μαζί με τον UltraHLE και τον PSEmu έφεραν τη δική τους επανάσταση στα ταπεινά PCs μας. Εξομοιωτές που έκαναν την εμφάνισή τους την ίδια χρονική περίοδο κατά την οποία τελειοποιούνταν η εξομοίωση του Super Nintendo Entertainment System και του Sega Megadrive, ο UltraHLE και ο PSEmu ακολούθησαν μία κοινή μοίρα: Εδειξαν πως τίποτα δεν είναι ακατόρθωτο εξομοιώνοντας με πολύ υψηλές επιδόσεις τις κονσόλες Nintendo 64 και PlayStation αντίστοιχα. Μεσουράνησαν για σύντομη χρονική περίοδο και... μας άφησαν χρόνους με την εμφάνιση των πρώτων ανταγωνιστών τους. Ευτυχώς ή δυστυχώς, το πλήγμα ήταν σημαντικότερο για την εξομοίωση του Nintendo 64 από ό,τι γι' αυτήν του PlayStation.

Ο ΕΡΧΟΜΟΣ ΤΟΥ BLEEM

Ο Bleem υπήρξε ένας εξομοιωτής ο οποίος απείχε αρκετά από το ιδανικό. Στην πρώτη έκδοσή του κατέστησε δυνατή την αναπαραγωγή του Tekken 3, καθώς και αρκετών άλλων παιχνιδιών για PlayStation στις οθόνες των PCs μας. Πολλοί θεώρησαν πως ο Bleem ήταν "πολύ απαιτητικός για τα γούστα τους", αφού για να λειτουργήσει πλήρως απαιτούσε 16MB μνήμης γραφικών και γρήγορο επεξεργαστή (όπου "γρήγορο" εκείνη την εποχή νοούνταν ο PII 450). Φυσικά, όσοι τον κατέκριναν δεν ήταν παρά... κακόβουλοι πεσιμιστές, αφού ο Bleem παρείχε επιλογές για software απεικόνιση γραφικών, λειτουργώντας έτσι στα περισσότερα configurations. Δυστυχώς, όμως, τότε η ταχύτητά του μειωνόταν δραστικά. Ταυτόχρονα, αρκετά προβλήματα εμφανίζονταν με επεξεργαστές που δεν είχαν ως... μαμά τη μεγάλη Intel (βλ. "AMD" και "Cyrix"!), ενώ το βίντεο σε αρκετά παιχνίδια αναπαραγόταν προβληματικά. Οσο για τον ήχο, ας πούμε απλώς πως ήταν κάτι παραπάνω από ικανοποιητικός, αλλά σίγουρα δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί τέλειος.

Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ CVGS

Στα διάφορα fora των sites εξομοίωσης κυκλοφόρησε μία τρομερή φήμη, την εποχή που το Bleem "έκλεινε" τα 1.1 (γενέθλια και αυτά!), παρέχοντας υποστήριξη και για άλλους επεξεργαστές: Οι Macintosh είχαν πια το δικό τους εξομοιωτή, έναν "Εικονικό Παιχνιδοσταθμό" ή κάπως έτσι, δημιούργημα μιας κάποιας "Σινδέτιξ" που ελάχιστοι PC users είχαν ακούσει ως όνομα. Σύντομα η επανάσταση του Virtual Game Station έφτασε στα σπίτια μας και η εταιρεία Connectix αποτέλεσε έναν από τους πρωτοπόρους της "εμπορικής" εξομοίωσης. Ω, ναι, βλέπετε το Virtual Game Station δεν ήταν άλλος ένας από τους "δωρεάν" εξομοιωτές που μπορούσε να κατεβάσει κάποιος από το Internet, αλλά έπρεπε να τον αγοράσει όπως ακριβώς και ένα κανονικό παιχνίδι. Μικρό το κακό, θα μου πείτε, αφού η τιμή του ήταν αρκετά κατώτερη από αυτήν ενός PlayStation, ενώ οι επιδόσεις του κρίνονταν (και ακόμη θεωρούνται) αρκετά καλές. Δυστυχώς, το cVGS είναι ένα λαμπρό παράδειγμα προγραμματισμού, αφού παρέχει πολύ υψηλά επίπεδα συμβατότητας και επιδόσεις τουλάχιστον ισάξιες με αυτές ενός πραγματικού PlayStation. Βλέπετε, το PlayStation ως κονσόλα συνήθως λειτουργούσε στην ανάλυση 640x480 (ή κάπου εκεί κοντά!), η οποία με τα σημερινά δεδομένα κρίνεται απλώς "βασική" για τα μοντέρνα PCs. Ο Bleem, λοιπόν, όταν εξομοίωνε ένα παιχνίδι, μπορούσε να πάρει τα γραφικά του και να τα "μετατρέψει" παρουσιάζοντάς τα σε υψηλότερες αναλύσεις. Ετσι, δύο αντίπαλα στρατόπεδα δημιουργήθηκαν με την έλευση του cVGS: γρήγορη και ποιοτική εξομοίωση με προβλήματα συμβατότητας (Bleem) και απόλυτη (σχεδόν)



Το Bleemcast για το Dreamcast επιτρέπει στη δημοφιλή κονσόλα της Sega να παίζει μερικά από τα γνωστότερα παιχνίδια του PlayStation, όπως το Ridge Racer type 4 που βλέπετε στη φωτογραφία. Μήπως, όμως, θα έπρεπε να λέω "επέτρεπε";



Χεχε, ώστε δεν ήθελαν να "βγάλουν" το Tekken για PC... Καλά να πάθουν! Τόσο μέσα από το Bleem όσο και από το cVGS ή το ePSXe το διάσημο beat' em up είναι διαθέσιμο και σε εμάς!

συμβατότητα με υψηλές επιδόσεις, αλλά χαμηλή ποιότητα γραφικών. Αυτές ήταν οι επιλογές των απανταχού users μέχρι που η Connectix, κατόπιν αρκετών νομικών προβλημάτων με τη Sony (προβλημάτων του τύπου "γιατί εξομοιώνεις το δικό μου μηχάνημα χωρίς να με ρωτήσεις;"!) αποφάσισε πως είναι σοφότερο να σταματήσει να ασχολείται με το χώρο της εξομοίωσης και να στρέψει το βλέμμα της στα ντουφέκια, τα "ζωντανά δολώματα" και τα δίχτυα ψαρέματος (υποθέτω, διότι δεν έχω ακούσει νέα της εδώ και περίπου έναν χρόνο!). Κυρίαρχος του παιχνιδιού, λοιπόν, ήταν και είναι ο Bleem, σωστά; Οχι, όχι, διότι η εταιρεία που μας έδωσε τον Bleem, μία μικρή, ταπεινή εταιρεία από ταλαντούχα άτομα που μας έδειξαν πως μπορούν να πετύχουν εκεί όπου άλλοι απέτυχαν, θέλησαν να γίνουν Microsoft στη θέση της Microsoft. Οχι, δεν έβγαλαν κάποιο νέο λειτουργικό, απλώς ακολούθησαν τη γνώριμη σε όλους επεκτατική πολιτική, η οποία την τελευταία φορά που χρησιμοποιήθηκε επιτυχημένα ήταν από το Μέγα Αλέξανδρο! Εκτοτε μόνο... καταστροφές φέρνει! Τι εννοώ;

Η ΚΑΤΑΡΑ ΤΟΥ BLEEMCAST

Η Sega, σε μία μοναδική κίνηση ευστροφίας, δημιούργησε μια τρομερή κονσόλα, η οποία είχε κάθε ελπίδα να πάρει τα σκήπτρα της κυριαρχίας από ό,τι κυκλοφορούσε τα τελευταία 3 χρόνια. Το Dreamcast, ένα μοναδικό θαύμα της τεχνολογίας (εχμ, γκουχ, γκουχ, "σάτουρν" κανείς;) ήταν εφοδιασμένο με τσιπάκια γραφικών τάδε, επεξεργαστή γρηγορέξ και υποσύστημα ήχου ρεαλιστέξ ή και εγώ δεν ξέρω τι. Φυσικά, απέτυχε. Με συγχωρείτε για την ειρωνεία, ακόμη περισσότερο αν είστε ο κάτοχος ενός Dreamcast, αλλά η τραγική αλήθεια είναι πως η Sega με το Dreamcast κατάφερε, πραγματικά, να... καταστραφεί! Το τραγικό λάθος της ήταν, φυσικά, η καινοτόμος τεχνολογία που άκουγε στο όνομα Gigadisk.

Ποιος δεν θα ήθελε να έχει μία κονσόλα που να χωράει ένα ολόκληρο Gigabyte ποιοτικών γραφικών, πλούσιου κώδικα και μοναδικής μουσικής σε ένα μικρό, εύχρηστο δισκάκι; Θα σας απαντήσω απλά, σταράτα και ρεαλιστικά: Ολοι όσοι έχουν περιστασιακά προμηθευτεί ένα αντιγραμμένο CD για το PC τους, όλοι όσοι έχουν τοποθετήσει ένα Mod Chip στο PlayStation τους (και... καλά για να μπορεί να παίξει "αντίτυπα εισαγωγής"... α, να χαθείτε, πειρατόβιοι!), ουσιαστικά η πλειονότητα όσων κινούν την "υπόγεια" βιομηχανία παιχνιδιών. Βλέπετε, ναι μεν η πειρατεία λογισμικού είναι κατακριτέα, αλλά όλοι γνωρίζουν πως ένα περίεργο φαινόμενο επικρατεί στο χώρο του software: Το hardware αγοράζεται τόσο από όσους παίζουν original παιχνίδια όσο και από όσους απεχθείς παίζουν μόνο πειρατικά. Οι δεύτεροι συμβάλλουν στο να καθιερωθεί το



Το Virtual Game Station της Connectix ξεκίνησε τη ζωή του (!) στους υπολογιστές της Apple. Η πραγματική δόξα του, όμως (μαζί με τις... μηνύσεις από τη Sony!), ήρθε όταν κυκλοφόρησε η πρώτη έκδοσή του για PC.

hardware, έτσι ώστε οι πρώτοι να μπορούν να απολαύσουν τα περισσότερα και ποιοτικότερα παιχνίδια που κυκλοφορούν, λόγω της επιτυχίας του hardware. Οσο περισσότερα πειρατικά διακινούνται τόσο περισσότερο hardware πωλείται και όσο περισσότερο hardware πωλείται τόσο περισσότεροι τίτλοι δημιουργούνται γι' αυτό. Μιλάμε, φυσικά, για τον προαιώνιο φαύλο κύκλο των υπολογιστών. Το Gigadisc, λοιπόν, του Dreamcast δεν αντιγραφόταν εύκολα. Τα συμπεράσματα τα αφήνω σε εσάς. Εδώ, για να μην παρεξηγήσετε τις απόψεις μου και πιστέψετε πως είμαι υπέρ της πειρατείας λογισμικού, να σας ξεκαθαρίσω ένα σημείο που ίσως δεν έγινε άμεσα ορατό: Ναι μεν η πειρατεία "βοηθά" το hardware να πουλήσει, ταυτόχρονα όμως συνεισφέρει στο να του στερήσει τίτλους, αφού πολλές εταιρείες δημιουργίας παιχνιδιών απογοητεύονται και στρέφουν το βλέμμα τους σε άλλες πλατφόρμες. Ετσι, ναι μεν στην περίπτωση του PlayStation ένας λόγος της κυριαρχίας του ήταν οι πειρατικές εκδόσεις παιχνιδιών, αλλά αντίστοιχα στην περίπτωση του Dreamcast αποτέλεσαν το βασικό παράγοντα του θανάτου αυτής της υπέροχης κονσόλας. Ο καθένας επιλέγει. (Μια και αναφέραμε την πειρατεία, να σας πω κάτι απλά και ωμά: Ολοι εσείς που "συμπαθείτε" την πειρατεία και έχετε PC, περιμένετε στον... αιώνα τον άπαντα να βγει για το πισάκι μας το πολυαναμενόμενο Halo ή το Project Ego του Molyneux... Αντίο PC, hello Xbox! Συνεχίστε τις κόπιες και σε λίγο ούτε... freeware δεν θα βρίσκουμε!)

Πίσω στην εξομοίωση Πι-Ες Ουάν (PS1), λοιπόν, διότι παραφέρθηκα! Μέσα σε όλο αυτό το αμφιλεγόμενο κλίμα που χαρακτήριζε την κονσόλα της Sega, η εταιρεία που μας έδωσε το πολύ καλό Bleem ανακοίνωσε το πλέον αποτυχημένο σχέδιο όλων των εποχών: το Bleemcast. Αυτό θα ήταν ένα απλό κομμάτι λογισμικού, το οποίο θα επέτρεπε στους κατόχους ενός Dreamcast να χαίρονται τα παιχνίδια του PlayStation. Η ανάπτυξή του ξεκίνησε και συνέχιζε, και συνέχιζε, και συνέχιζε, ενώ η έκδοση του PC είχε "παγώσει" στην 1.5 και η εταιρεία δεν ανέφερε τίποτα σχετικά με συνέχισή της. Το Bleemcast συνέχιζε, και συνέχιζε (παρατραβάει αυτό, δεν νομίζετε;) και οι απανταχού χρήστες και των δύο πλευρών είχαν αρχίσει να αγχώνονται. Οι κάτοχοι PCs είχαν μείνει με μία προβληματική έκδοση που "κάποτε θα αναβαθμιζόταν" και οι κάτοχοι Dreamcast περίμεναν πώς και πώς να δουν το περιβόητο Bleemcast στα καταστήματα. Οταν, τελικά, αυτό κυκλοφόρησε, με φρίκη οι περισσότεροι συνειδητοποίησαν πως εξομοίωνε μόνο συγκεκριμένα παιχνίδια και πως αν επιθυμούσαν να παίξουν κάποια άλλα, θα έπρεπε να προμηθευτούν μία άλλη έκδοσή του, η οποία μάλιστα - για μαντέψτε - δεν είχε ακόμη ολοκληρωθεί! Παράλληλα, το Dreamcast ήδη είχε σταματήσει να υποστηρίζεται από τη Sega, η οποία είχε ανακοινώσει και επίσημα πως δεν επρόκειτο να δημιουργήσει περισσότερα κομμάτια. Δεν πέρασε πολύς καιρός και σήμερα που γράφονται αυτές οι γραμμές, 23 Νοεμβρίου 2001, η σελίδα του Bleem περιέχει την εικόνα μιας ταφόπλακας και τίποτε περισσότερο. Τώρα, βέβαια, τι να πει κανείς; Κρίμα;

Η ΣΩΤΗΡΙΑ ΤΟΥ EPSXE

Για όσους αναρωτιούνται αν υπάρχει ακόμη έστω και ένας βιώσιμος εξομοιωτής του PlayStation, οφείλω να τους ενημερώσω πως δεν είναι, απλώς, ένας, αλλά πολλοί. Τόσο ο adriPSX όσο και ο ePSXe αποτελούν λαμπρά παραδείγματα του τι μπορεί να βρει κανείς δωρεάν στο Internet, ενώ χαρακτηρίζονται από ικανοποιητικά επίπεδα συμβατότητας. Βέβαια, για να γίνω κακός, θα σας πω ότι "και να θέλετε δεν θα βρείτε το cVGS ή το Bleem", αφού τώρα πια δεν υποστηρίζονται. Το μόνο σημείο όπου μπορεί πλέον να τα βρει κανείς είναι σε κάποια από τα κακόφημα, σκοτεινά "καταγώγια" του Δικτύου, που δεν φημίζονται για τη νομιμότητά τους. Παρ' όλα αυτά, το ePSXe, το οποίο μπορεί να βρει κανείς στην ομώνυμη σελίδα (www.epsxe.com), καλύπτει επάξια το κενό που δημιουργείται από την απουσία του Bleem και του cVGS, και μάλιστα με το παραπάνω!

PC

ΜΟΝΟΣ ΣΤΟ ΣΚΟΤΑΔΙ

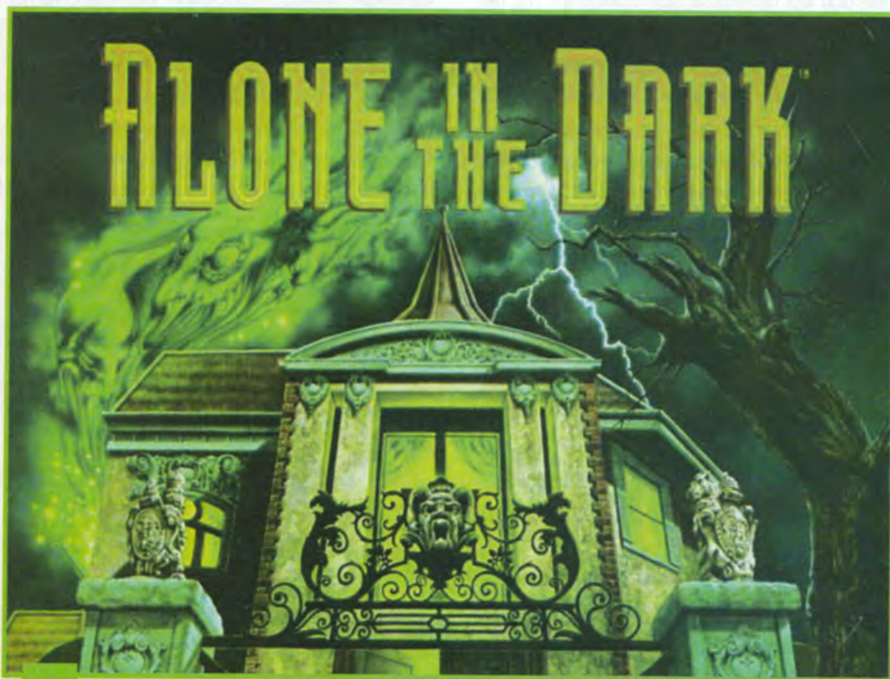
Η επική σειρά της Infogrames

Πριν από κάποιους μήνες ο αγαπητός προκάτοχος της στήλης, Καλοσκάμπης με το όνομα, έγραφε για το Afraid of the dark. Αν και είχε αναφερθεί, όμως, τόσο στο σκοτάδι όσο και στην περίφημη γαλλική Infogrames, τόσο αυτός όσο και εγώ (πανάθεμά με!) δεν σκεφτήκαμε να γράψουμε για τη σειρά παιχνιδιών που άλλαξε για πάντα το "πρόσωπο" των PCs. Μέχρι σήμερα, that is...

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Οταν εμφανίστηκε το πρώτο Alone in the dark, περίπου πριν από δέκα χρόνια, οι τότε κάτοχοι PC το κοιτούσαν με... γουρλωμένα μάτια, χωρίς να μπορούν να πιστέψουν πως ένα τέτοιο παιχνίδι είχε δει το φως της ημέρας! Το Alone in the dark μαζί με το X-Wing, το Wing Commander και το Commanche είναι ουσιαστικά τα πρώτα τέσσερα παιχνίδια για PC που άφησαν ιστορία και παρουσίασαν κάτι το οποίο δεν μπορούσε με τίποτε να έχει ο ανταγωνισμός: τρισδιάστατα γραφικά. Βλέπετε, τόσο η Amiga όσο και ο Atari ST (και ακόμη και οι Mac της εποχής, που... "σνόμπαραν" τα παιχνίδια!) ήταν μηχανήματα εφοδιασμένα με ό,τι τσιπάκι μπορείτε να φανταστείτε! Τι θέλατε να έχει ένα μηχάνημα; Γραφικά; Τα είχαν. Και ήχο είχαν. Και ταχύτητα, και όμορφο γραφικό λειτουργικό περιβάλλον (τα PCs της εποχής ήταν εφοδιασμένα με το... άααχ... DOS). Ωστόσο, σε ένα πράγμα υστερούσαν: στην ωμή ταχύτητα. Τα PCs, όλως περιέργως, μέσα από ταπεινούς επεξεργαστές της τάξεως του 8086 και 8088 πάντα κατάφερναν να βρίσκονται ελάχιστα πιο πίσω - από άποψη ταχύτητας - από τον ανταγωνισμό. Με την έλευση των 286, όμως, τα πάντα άλλαξαν.

Τα προαναφερθέντα παιχνίδια κυκλοφόρησαν, ενώ ο 286 πάσχιζε να καθιερωθεί ως υπολογιστική πλατφόρμα, σε μία εποχή που τα "παιχνίδια σε PC" δεν ήταν παρά adventures, με τα απολύτως βασικά γραφικά και, στην πλειονότητά τους, text based interface. Σχεδόν όλα τα μέχρι τότε παιχνίδια κυκλοφορούσαν σε PC και σύντομα μετατρέπονταν στο format της Amiga και του ST, χωρίς να έχουν "χάσει" σε σχέση με την αρχική μορφή τους. Ετσι, λοιπόν, το πρώτο Alone in the dark αποτέλεσε ένα σημείο-σταθμό στην ιστορία των παιχνιδιών, για τρεις κυρίως λόγους. Ο πρώτος είναι ότι, όπως αναφέραμε, αποτελούσε ένα μοναδικό παιχνίδι που, λόγω της φύσεώς του, ήταν δύσκολο να μεταφερθεί σε άλλους υπολογιστές πλην των IBM compatibles. Ο δεύτερος έχει να κάνει με την ίδια τη φύση του, η οποία συνδύαζε στοιχεία τόσο από δισδιάστατα όσο και τρισδιάστατα γραφικά (περισσότερα σχετικά με αυτό στη συνέχεια!). Ο τρίτος λόγος, όμως, ήταν πως ουσιαστικά το Alone in the dark ήταν το πρώτο arcade adventure του είδους του. Ας δούμε, όμως, το ίδιο το παιχνίδι, καθώς και τις δύο συνέχειες που ακολούθησαν.



Το εξώφυλλο του Alone in the dark 1 δεν έδειχνε και τόσο... σοβαρό σε σχέση με το ίδιο το παιχνίδι, αφού αν και απεικόνιζε ένα τρομακτικό σπίτι, ουσιαστικά έμοιαζε με... εξώφυλλο παιδικού παραμυθιού!

ALONE IN THE DARK I

Στο πρώτο Alone in the dark ο παίκτης έπαιρνε το ρόλο ενός από τους δύο χαρακτήρες (ενός άντρα και μίας γυναίκας) που βρίσκονται μέσα σε ένα στοιχειωμένο σπίτι. Το "στοιχειωμένο", βέβαια, είναι μια κουβέντα, γιατί το σενάριο περιπλεκόταν και περιστρεφόταν αρκετά πέρα από τις ιστορίες με φαντάσματα, εμπεριέχοντας στοιχεία από τη μυθολογία Κθούλου του Λάβκραφτ. Ο παίκτης, ξεκινώντας - για απροσδιόριστους λόγους - από τη σοφίτα του σπιτιού, έπρεπε να εξερευνήσει όλα τα δωμάτιά του, να συγκεντρώσει κάποια αντικείμενα στο inventory του και να βρει τα κατάλληλα σημεία χρήσεώς τους, οδηγούμενος στο εκστατικό φινάλε σε ένα λαβυρινθοειδές σύμπλεγμα από κατακόμβες. Το Alone in the dark έκανε χρήση τρισδιάστατων, πολυγωνικών γραφικών για τους χαρακτήρες, χαρίζοντάς τους έτσι μοναδική ευκινησία, καθώς και αρκετά ρεαλιστικότερο animation από τα σχετικά παραδείγματα της εποχής. Τα backgrounds, αντίθετα, ήταν δισδιάστατες εικόνες σχεδιασμένες με αρκετή λεπτομέρεια, πείθοντας γι' αυτό το οποίο απεικόνιζαν: ένα μουντό, κλειστοφοβικό σπίτι, όπου "κάτι" δεν πήγαινε καλά. Ενα επιπλέον χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, που έκτοτε καθιερώθηκε στο χώρο της ηλεκτρονικής διασκέδασης, δεν ήταν άλλο από τη χρήση πολλαπλών "γωνιών λήψης" για τη δρά-

ση. Ανάλογα με το σημείο όπου βρισκόταν ο χαρακτήρας, η γωνία από την οποία ο παίκτης έβλεπε το παιχνίδι άλλαζε, εστιάζοντας στα τεκταινόμενα του συγκεκριμένου χώρου.

ALONE IN THE DARK 2

Στο Alone in the dark 2 η δράση και το στήσιμο του παιχνιδιού δεν άλλαξε σχεδόν καθόλου σε σχέση με το πρώτο μέρος. Η βασική διαφορά ήταν πως αυτή τη φορά υπήρχε η "υπόσχεση" των πιο "ανοικτών" τοποθεσιών, αφού η δράση δεν διαδραματιζόταν εξ ολοκλήρου σε ένα κλειδωμένο, στοιχειωμένο σπίτι. Το σενάριο είχε ολίγον τι πειρατικές προεκτάσεις και έτσι το μυστήριο της υπόθεσης έμοιαζε με μια "σοβαρή έκδοση" του Monkey Island. Το κοινό, δυστυχώς ή ευτυχώς, δεν αντιμετώπισε τόσο θετικά τη δεύτερη αυτή συνέχεια, αφού αν και ξεκίνησε με όλες τις προϋποθέσεις μιας επιτυχίας, σύντομα διαφάνηκε πως δεν ήταν παρά μία απλή επανάληψη όσων είχαν ήδη παρουσιαστεί.



Στο εξώφυλλο του Alone in the dark 2 τα πάντα έδειχναν πιο μοντέρνα, ενώ ακόμη... κρατάει καλά, παρά την ηλικία του. Το παιχνίδι, βέβαια, ήταν μπουρούχ... εχμ... μέτριο!

ALONE IN THE DARK 3

Το τρίτο Alone in the dark αποτέλεσε τη μεγαλύτερη απογοήτευση για τους οπαδούς της σειράς. Αρκετό καιρό μετά την έλευση του πρώτου Alone in the dark και τη μεσολάβηση μίας μέτριας συνέχειας, το κοινό περίμενε με αγωνία ένα ανεπτυγμένο arcade adventure, που θα μπορούσε να συγκριθεί με ό,τι άλλο κυκλοφορούσε εκείνη την εποχή. Ας μην ξεχνάμε πως, όσον αφορά στο πρώτο AITD, μιλάμε για ένα από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια του είδους του, που οδήγησε αρκετούς κατόχους υπολογιστή στη μετάβαση στην πλατφόρμα "PC". Τι νέο προσέφερε, λοιπόν, το τρίτο μέλος της "οικογένειας" dark στους χρήστες;

Τίποτα! Ουσιαστικά ήταν ακριβώς η ίδια engine με αυτήν του 2, αλλά παρουσίαζε μία διαφορετική - και κατά την ταπεινή γνώμη μου λιγότερο ενδιαφέρουσα - ιστορία. Οι προεκτάσεις της μυθολογίας Κθούλου είχαν εκφυλιστεί, αφού το Alone in the dark 3 ήταν στο μεγαλύτερο μέρος του μία απλή ιστορία με φαντάσματα. Αν και από μόνο του είναι ένα καλό παιχνίδι, και ίσως δεν αξίζει τόσο αυστηρής κριτικής από πλευράς μου, αν σκεφτεί κάποιος πως αποτελεί διαφορετικό παιχνίδι από τα δύο προηγούμενα - και μάλιστα με όμοια τιμή - τότε η... υπόληψή του πέφτει αρκετά. Με αυτό το παιχνίδι η σειρά έφτασε, για κάποια χρόνια, στο τέλος της.

ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE

Το παιχνίδι δεν είναι abandonware, αλλά οφείλω να πω δύο μόνο λόγια γι' αυτό. Αντίθετα με τα προηγούμενα της σειράς, το AITD4 έχει έναν περισσότερο "action" χαρακτήρα, ενώ τα controls του έχουν περισσότερη σχέση με τα παιχνίδια της σειράς Resident Evil και Dino Crisis. Αυτό οφείλεται, φυσικά, στο ότι το τέταρτο μέλος της οικογένειας dark κυκλοφόρησε πρώτα και κυρίως για PlayStation, γνωρίζοντας εξαιρετική επιτυχία. Το σενάριό του μοιάζει περισσότερο με το πρώτο παιχνίδι, ενώ έχω μία μικρή υποψία πως το σπίτι στο οποίο εξελίσσεται το μεγαλύτερο τμήμα της δράσης του είναι αντίστοιχο, αν όχι το ίδιο, με αυτό του πρώτου μέρους.

ALONE-CLONES!

Φυσικά, το Alone in the dark δεν θα μπορούσε να μείνει ως το μοναδικό παιχνίδι του είδους του, αφού εισήγαγε πολλά όμορφα στοιχεία στο χώρο του gaming. Τις ιδέες πολλοί αντέγραψαν, τη δόξα ουδείς! Πρώτα και γνωστότερα είναι, φυσικά, τα παιχνίδια της σειράς Resident Evil. Χμ, για να δούμε! Στο (επιτρέψτε μου) Revil, ο παίκτης μπορούσε να διαλέξει αν επιθυμεί να χειριστεί τον κομάντο ή την... κομάντα που βρίσκονταν (αχέμ) σε ένα σπίτι γεμάτο ζόμπι, όπου (γκούχου - γκουχ) τα ζόμπι δεν ήταν ουσιαστικά φαντάσματα, αλλά σχετίζονταν με "κάτι άλλο". Οι ομοιότητες ως εδώ είναι ήδη εμφανέστατες. Να συνεχίσω; Ωραία. Ο παίκτης, λοιπόν, έπρεπε να μαζέψει κλειδιά και αντικείμενα, τα οποία χρησιμοποιούσε στα κατάλληλα σημεία του σπιτιού (γκρ, γκουχ!), για να αποκτήσει πρόσβαση σε νέα μέρη με νέους γρίφους του ίδιου στυλ! Μα είναι το Alone in the dark, θα μου πείτε! Οχι ακριβώς. Και το Resident Evil, όπως και όλα τα άλλα παιχνίδια του στυλ του, είχαν έναν πιο "action" προσανατολισμό, όπως και το AITD4. Το ότι "δανείστηκαν" ιδέες από το AITD, δεν σημαίνει, βέβαια, πως δεν είναι καλά παιχνίδια. Το Dino Crisis αποτελεί μία άλλη παραπλήσια "σειρά" παιχνιδιών, τα οποία έχουν ολόιδιο έλεγχο με τα Revil, αλλά διαφορετική θεματολογία. Σε αυτά ο χρήστης δεν έχει να αντιμετωπίσει φαντάσματα, αλλά ορδές δεινόσαυρων, οι οποίες (στο πρώτο της σειράς) έχουν εμφανιστεί σε ένα εργαστήριο μετά το πλέον κλασικό "πείραμα που πήγε στραβά".

Παράλληλα με αυτά, υπάρχουν και αρκετά άλλα παιχνίδια, που "φέρνουν" προς AITD, αλλά δεν θα μπορούσε κανείς να πει ευθέως πως αποτελούν αντιγραφές του. Πρώτο και καλύτερο από αυτά το Little Big Adventure 2, το οποίο πήρε τον κόσμο, το σενάριο και τους χαρακτήρες του πρώτου Little Big Adventure και τα συνδύασε με τις οπτικές γωνίες του AITD. Τα δύο παιχνίδια είχαν, ούτως ή άλλως, όμοιο χαρακτήρα, οπότε ο συσχετισμός μεταξύ τους γίνεται σχετικά εύκολα. Στην ίδια κατηγορία βρίσκεται και το Ecstatica, ένα μοναδικό adventure game, που δείχνει "πιστότερο" στο πνεύμα του Alone in the dark 1 από ό,τι οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι, αφού βασίζεται περισσότερο στους γρίφους του και λιγότερο στη δράση.


Το Alone in the dark 4, το νεότερο μέλος της "οικογένειας" dark, μοιάζει περισσότερο με τα Resident Evil παρά με τα προηγούμενα AITD.

Οπως βλέπετε, τα Alone in the dark δεν περιορίζονται στη διάσημη... τετραλογία! Αν, λοιπόν, είστε από αυτούς που συμπαθούν τη "σκεπτόμενη δράση" ή απλώς θέλετε ένα adventure game με πιο... έντονες συγκινήσεις, δοκιμάστε ένα από τα AITD και τα παραπλήσιά τους. Εχετε αρκετές επιλογές!

PC

THE DARKEST DAY MOD

"Ανέτειλε" νέο σκοτάδι στο Baldur's Gate II!

Και αυτόν το μήνα η στήλη "MODified Gaming" αγγίζει την κορυφή. Σε αυτό το τεύχος έχουμε την τιμή να σας παρουσιάζουμε το MODification για το Baldur's Gate II: Shadows Of Amn, The Darkest Day! Οι λάτρεις του BGII σπεύστε να διαβάσετε το άρθρο αυτό... Βγάλτε το BGII από τα ράφια (εάν το βάλατε ποτέ) και ξεκινήστε το ταξίδι στο μαγευτικό κόσμο του The Darkest Day, του καλύτερου MODification για το καλύτερο RPG όλων των εποχών, το Baldur's Gate II.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr

Αρχικά θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους τους φίλους της στήλης που μπήκαν στον κόπο να μου στείλουν συγχαρητήρια e-mails για την παρουσίαση του προηγούμενου τεύχους, του WarCraft III: Total Conversion For Starcraft! Από ό,τι κατάλαβα, το MOD σας άρεσε όσο και εμένα και ακόμα περισσότερο. Λογικό ήταν, εξάλλου, αφού ήταν τρία σε ένα... Λίγο από StarCraft, λίγο από WarCraft II και μπόλικο από WarCraft III. Ε, πώς να μη σας κάνει να αρρωστήσετε. Εδώ εγώ κόντεψα να πάθω ανακοπή όταν το ανακάλυψα. Ας μην πολυλογώ, όμως. Σας ευχαριστώ και πάλι όλους και εύχομαι πάντα να σας αρέσει κάθε MODification που παρουσιάζω από τη στήλη αυτή.

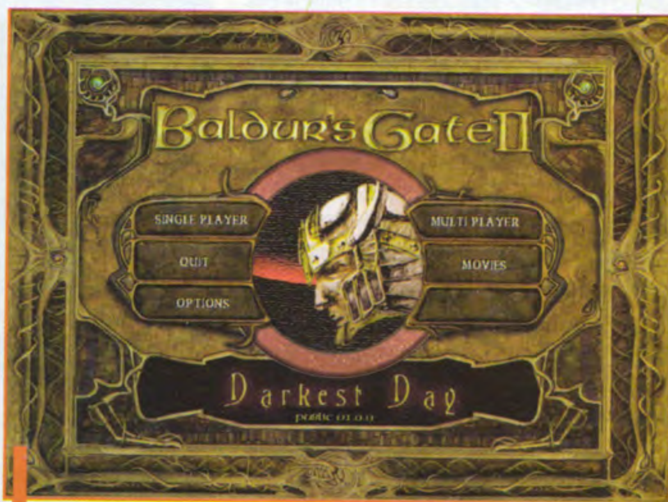
Πάμε τώρα στο νέο Mod γι' αυτόν το μήνα. Το όνομα αυτού, The Darkest Day, ένα δημιούργημα της διάσημης BG Team, η οποία παλαιότερα είχε παρουσιάσει το MODification για το Baldur's Gate I, The Dark Side Of The Sword Coast (πολύ κόλλημα με το όνομα Dark έχουν αυτοί οι τύποι). Η BG Team δουλεύει πάνω στην Infinity Engine, από την οποία έχουν δημιουργηθεί τα Baldur's Gate I & II και το Planescape (για το Icewind Dale δεν είμαι σίγουρος). Είχα σκεφτεί και παλαιότερα να παρουσιάσω το MODification The Darkest Day, αλλά το μέγεθός του ήταν κομματάκι απαγορευτικό. 270MB, βλέπετε, δεν είναι και λίγα! Δύο μέρες και δύο νύχτες ασταμάτητου downloading χρειάστηκα για να το κατεβάσω (υπολογίστε πόσο χρεώθηκα από τον ΟΤΕ...). Ο Σαρκ Σατ, όμως, ήταν ανένδοτος όταν άκουσε το μέγεθος του Mod... (270MB είναι σχεδόν μισό CD σε χωρητικότητα). Επειτα από επανειλημμένες πιέσεις (μαχαίρια, λεφτά, κάρτες Magic κ.λπ.) από εμένα αλλά και από τους φίλους της στήλης, ο Σαρκ Σατ, τελικά, υπέκυψε και συμφώνησε για την παρουσίαση του Mod, αλλά με τον όρο ότι το αρχείο εγκατάστασής του θα έμπαινε στο επόμενο τεύχος! Ετσι, λοιπόν, το πολυπόθητο Installation αρχείο για το The Darkest Day θα το βρείτε στο συνοδευτικό CD του επόμενου τεύχους. Οσοι δεν διακρίνεστε για την υπομονή σας, μπορείτε να κατεβάσετε το Mod από το site του The Darkest Day, http://www.team-bg.db-forge.com/net/tdd. Είναι λιγουλάκι ταλαιπωρία τα 270MB, αλλά το αξίζουν μέχρι το τελευταίο byte.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ - ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι ίδιες με αυτές του Baldur's Gate II: Shadows Of Amn, χρειάζεστε, όμως, ακόμα 477MB ελεύθερα στον σκληρό δίσκο σας! Το Darkest Day εγκαθίσταται στο directory του Baldur's Gate II, αλλά δεν επηρεάζει τη λειτουργία του. Το μοναδικό πρόβλημα είναι η ασυμβατότητα με το expansion του Baldur's Gate II, Throne Of Bhaal.



Δείγμα από τα νέα Kits για την κλάση του Thief! Ninja... Καλό μού ακούγεται. Για να το δοκιμάσουμε!



Το αρχικό μενού του Baldur's Gate II, σαφέστατα διαφοροποιημένο!



Νέα spells, νέα items! Πολύ υλικό για να εξερευνήσετε.



Εντυπωσιακό το spell, δεν βρίσκετε; Κάτι δεν σας θυμίζει αυτό το δωμάτιο; Για κάτσε, αυτό δεν είναι το...

Αυτό σημαίνει ότι, εάν έχετε εγκατεστημένο το Throne Of Bhaal, πρέπει να κάνετε uninstall αυτό και το Baldur's Gate II: Shadows Of Amn και μετά να το επανεγκαταστήσετε (το δεύτερο μόνο). Αφού εγκαταστήσετε το The Darkest Day, δεν μπορείτε να βάλετε patch για το BG II ούτε να εγκαταστήσετε το Throne Of Bhaal, γιατί θα προκληθεί πρόβλημα στο The Darkest Day. Οπότε το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι backup τα saves σας, να επανεγκαταστήσετε μόνο το Baldur's Gate II (χωρίς το Throne Of Bhaal), να βάλετε το τελευταίο patch και μόνο τότε να ξεκινήσετε τη διαδικασία εγκατάστασης, η οποία είναι η ακόλουθη:

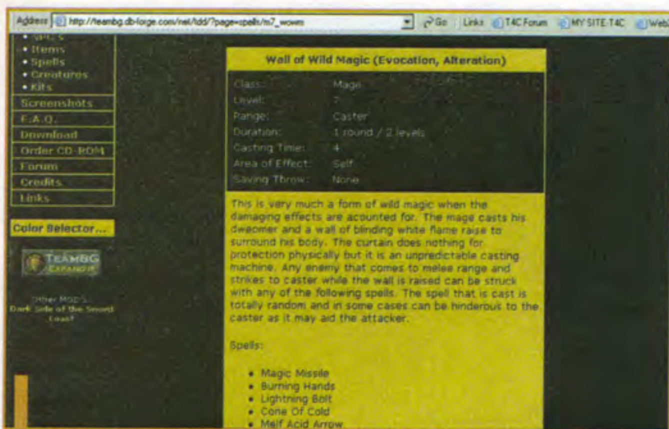
Αντιγράψτε το αρχείο εγκατάστασης του Darkest Day Mod Version 1.00 στο σκληρό δίσκο σας και από εκεί τρέξτε το. Με αυτόν τον τρόπο εξασφαλίζετε ταχύτερη και πιο αξιόπιστη εγκατάσταση, διότι το CD-ROM (αλλά και το DVD) δεν έχει την ίδια ταχύτητα ανάγνωσης με αυτήν του σκληρού δίσκου. Κάνοντας διπλό κλικ στο αρχείο του Installation, θα εμφανιστεί ένα γκρίζο παράθυρο, στο οποίο θα αναγράφεται Verifying Installer και ένας αριθμός επί τοις εκατό. Μόλις φτάσει στο 100% το παράθυρο αυτό, τότε θα μπείτε στο μενού εγκατάστασης. Πατήστε Yes στο πρώτο παράθυρο, το οποίο σας ρωτάει εάν θέλετε να εγκαταστήσετε το Darkest Day Mod (τι ηλίθια ερώτηση... λες να τρέχουμε ολόκληρο αρχείο και να μη θέλουμε να το εγκαταστήσουμε;). Εν συνεχεία κάνετε κλικ στο Next. Στο επόμενο ακριβώς μενού θα σας ζητηθεί να δηλώσετε το directory στο οποίο έχετε εγκατεστημένο το Baldur's Gate II: Shadows Of Amn. Κάνετε κλικ στην επιλογή Browse και επιλέξτε το directory, έπειτα κλικ στο Next και ξεκινάει η διαδικασία του Installation! Κάνετε λιγάκι υπομονή και μόλις γεμίσει η μπάρα και στο παράθυρο εγκατάστασης εμφανιστεί η λέξη "Completed", κάνετε κλικ στην επιλογή Close. Θα εμφανιστούν δύο ενημερωτικά παράθυρα. Διαβάστε τα και πατήστε OK (το ένα σας ενημερώνει ότι για να παίξετε το Darkest Day πρέπει να ξεκινήσετε NEW GAME και το άλλο ότι δεν είναι συμβατό με το expansion του BGII, Throne Of Bhaal).

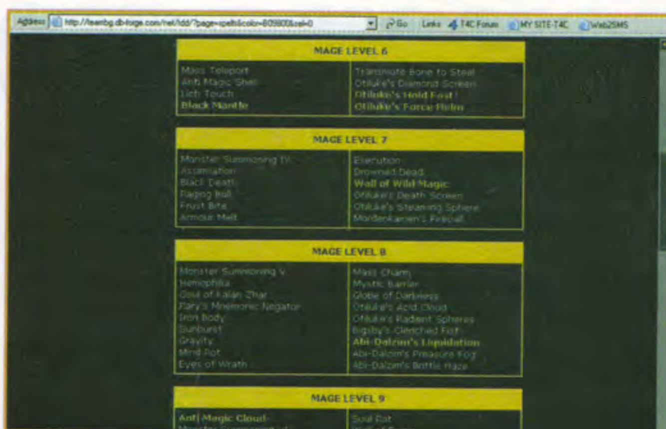
Αφού ολοκληρωθεί με επιτυχία η διαδικασία εγκατάστασης, στο desktop σας θα έχει εμφανιστεί ένα shortcut με όνομα THE DARKEST DAY, το οποίο μπορείτε να τρέξετε, για να παίξετε το Modification. Επίσης, στο Folder Black Isle (Start->Programs) θα δημιουργηθεί ένα νέο folder, στο οποίο βρίσκεται το Modification Darkest Day. Για να τρέξετε το παιχνίδι, βάλτε το 2ο CD του Baldur's Gate II στο CD-ROM και κάνετε διπλό κλικ στο εικονίδιο του Darkest Day από το desktop σας. Θα εμφανιστεί ένα μενού, πανομοιότυπο με αυτό του κανονικού BG II, μόνο που στο κέντρο της οθόνης θα υπάρχει το γραφικό λογότυπο του Darkest Day. ΕΠΙΒΑΛΛΕΤΑΙ (το γράφω με κεφαλαία για να το προσέξετε) να αρχίσετε καινούριο παιχνίδι προκειμένου να λειτουργήσουν κανονικά οι αλλαγές που κάνει το Modification (μην κάνετε Load κάποια παλιά αποστολή, γιατί θα γίνει μπέρδεμα). Εχετε τη δυνατότητα να κάνετε Import κάποιον παλιό χαρακτήρα σας από Save, αλλά αυτός θα ξεκινήσει από το Level 11, χωρίς τα αντικείμενα και τα spells που είχε. Στην ουσία, όταν κάνετε New Game, παίζετε το Baldur's Gate II από την αρχή, έχοντας όμως προσθέσει όλα τα "κόλπα" του Darkest Day, τα οποία καταγράφω αναλυτικά στη συνέχεια! Μπορεί να σας φαίνεται πολύ βαρετό να ξεκινάτε από την αρχή το παιχνίδι, αλλά θα διαπιστώσετε ότι δεν είναι. Θα πέσετε πάνω σε τόσα νέα και τόσα διαφορετικά πράγματα, που θα εθιστείτε για ακόμα μία φορά με το BGII - αν είχατε καταφέρει να ξεκολλήσετε ποτέ. Νόμιζα και εγώ ότι είχα ξεπεράσει το BGII, μέχρι που το ξανάβαλα στο σκληρό δίσκο μου. Μόνο η γνώριμη μουσική του έφτανε για να μου θυμίσει την παλιά πώρωση. Η ζημιά είχε γίνει. Ούτε το Quake III δεν ήταν ικανό να με επαναφέρει στην πραγματικότητα.

ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ ΣΤΑ 3D ACTION

Δύο νέες κυκλοφορίες αλλάζουν τα δρώμενα στο χώρο των 3D action παιχνιδιών. Από τη μια, έχουμε το Return To Castle Woflnestein και, από την άλλη, το Alien vs Predator 2. Η μονομαχία είναι σκληρή. Στο Διαδίκτυο οι φανατικοί και των δύο παρατάξεων έχουν ξεκινήσει πυρετώδεις προετοιμασίες για τη δημιουργία Modifications! Εχοντας παίξει και τα δύο παιχνίδια, έχω ενθουσιαστεί και με τα δύο στον ίδιο βαθμό. Σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη, σίγουρα θα ασχοληθώ με ένα ή περισσότερα Mods για ένα από τα δύο παιχνίδια, αυτό που έχει να παρουσιάσει τα καλύτερα Mods. Αν μη τι άλλο, είμαι αντικειμενικός στις επιλογές μου :). (Μόνο σε ό,τι έχει σχέση με το Quake δεν είμαι αντικειμενικός.)

MODified gaming





Δείγμα από τα spells του παιχνιδιού. Είναι πραγματικά ατελείωτα. Τα spellbooks θα γεμίσουν ασφυκτικά.

FEATURES

Προς τι τόσος κόπος; Γιατί να κάνω εγκαταστάσεις, επανεγκαταστάσεις, backup τα Saves; Για να ξαναρχίσω το παιχνίδι από την αρχή; Τι παραπάνω έχει δηλαδή αυτό το Mod που δεν το είχε το κανονικό Baldur's Gate II ή και το Throne Of Bhall; Αυτό αναρωτιόμουν όταν έκανα την εγκατάσταση του παιχνιδιού και σκεφτόμουν την ταλαιπωρία που θα τραβήξω. Οταν μελέτησα όμως τι προσφέρει το Mod αυτό, κατάλαβα ότι αξίζει τον κόπο... Λοιπόν, έχουμε και λέμε:

Διαθέτει 10 νέους NPCs, τους οποίους μπορείτε να πάρετε στην ομάδα σας (τους καταγράφω αναλυτικά στο ένθετο). Επίσης, προστέθηκαν 170 νέα spells για τους spellcasters του παιχνιδιού. Πιο συγκεκριμένα, για Wizard/Sorcerers έχουμε 3 νέα spells για Level 1, 4 για Level 2, 3 για Level 3, 11 για Level 4, 2 για Level 5, 8 για Level 6, 12 για Level 7, 18 για Level 8 και 25(!) για Level 9, σύνολο 86! Για Clerics έχουμε 3 νέα spells για Level 1, 2 για Level 2, 8 για Level 3, 7 για Level 4, 7 για Level 5, 8 για Level 6 και 9 για Level 7, σύνολο 44 νέα spells. Τέλος, για τους Druids, 7 νέα spells για Level 1, 2 για Level 2, 6 για Level 3, 9 για Level 4, 6 για Level 5, 8 για Level 6 και 10 για Level 7, σύνολο 48 φρεσκότατα spells για Druids!

Πάμε στα μαγικά αντικείμενα, τώρα, όπου και εδώ οι αριθμοί τα λένε όλα: 180 νέα αντικείμενα! Ασπίδες, σπαθιά, τσεκούρια, Staves, Hammers, Bows και Special Items από Quests. Να τρών' κι οι κότες δηλαδή! Επιπροσθέτως στο παιχνίδι υπάρχουν πολλά καινούρια τέρατα! Συγκεκριμένα έχουμε τα: Red Abishai, Green Abishai, Gargoyle, Tartarus, Grazz't, Yachlol, Barbazu, Amnizu, Bronze, Dragon, Gold Dragon, Dracolich, Topaz Dragon, Banshee, Troglodyte, Bugbear, Lightning Elemental, Acid Elemental, Lava Elemental, Ash Elemental, Water Elemental, Ruby Golem, Rock Golem, Golden Golem, Shadow Mastiff, Ghost, Phantoms, Rock Troops, Shield Maidens, Ice Troll, Frost Worm, Ice Golem, Shadow Stalker, Night Hag, Medusa, Gelugon, Frost Giant, Cyclops, Marilith και Iron Mage Construct! Κοινώς, έχετε πολύ κόσμο να σφάξετε...

Από το χώρο του ίδιου του παιχνιδιού τώρα, το Darkest Day προσθέτει στο Baldur's Gate II 40 νέα μικρά Quests, 5 μεγάλα και ένα τεράστιο Quest, ενώ υπολογίζεται ότι ένας μέσος χρήστης θα πρέπει να περάσει περισσότερες από 30 ώρες για να τα ολοκληρώσει! Οπότε, αν προσθέσετε τις ατελείωτες ώρες που χρειάζεστε για να τελειώσετε το BG II, συν αυτές του Darkest Day, ε, κατά το 2003 θα το έχετε δει όλο το παιχνίδι :).

Τελευταίο και καλύτερο κόλπο που προσθέτει το The Darkest Day είναι τα 75 (!) νέα Kits χαρακτήρων, τα οποία , όμως, για να δείτε, πρέπει να δημιουργήσετε καινούριους χαρακτήρες. Στον Bard προστέθηκαν τα Kits: Buccaneer, Chanter, Chronicler, Minstrel, Musician και Troubador. Στον Cleric τα: Battle Priest of Tempus, Drow Priest, Healer, Priest of Amaunator, Priest of Auril, Priest of Malar, Priest of Mystra, Priest of Selune, Priest of Shar, Priest of Tybboch, Priest of Tyr, Protector of the Faith και Warlock. Στον Druid τα Kits: Aerial Druid, Aquatic Druid, Dream Walker, Justifier, Priest of Silvanus, Shadow Master, Shaman. Στην κλάση του Fighter έχουμε τα: Amazon, Blade Master, Blade Singer, Breach Gnome, Drow Battle Monger, Drow Warrior, Duergar Warrior, Forest Gnome, Frost Dweller, Grunt, ,Guardian, Halfling Archer, Marksman, Pit Fighter, Ravager, Rhythm Warrior, Sellsword, Tactician, Tiefling, Troll Slayer, Vampire Hunter και Vindicator. Στους Paladins συναντάμε τα: Anti Paladin (καλό...), Cerebral Knight, Dark Knight, Demon Slayer, Dragon Slayer, Lord. Στους Rangers τα νέα Kits είναι τα: Drow Ranger, Elven Forest Warrior, Giant Reaper, Samurai, Shadow Elf, Slayer of the Eye, Slinger, Tracker και Wilderness Protector. Τέλος, για τους επίδοξους Thieves έχουμε τα Kits: Burglar, Delver, Drow Assassin, Huntsman, Knife Bearer, Merchant, Ninja, Planewalker Thief, Sniper, Svirfneblin, Swindler και Thug. Κάθε Kit έχει τη δική του περιγραφή και τα δικά του ειδικά bonuses που το κάνουν ξεχωριστό! Τέτοια ποικιλία δεν έχουν ούτε τα πραγματικά παιχνίδια. Αυτό που δεν ξέρω, όμως, είναι εάν και κατά πόσο είναι όλα τα Kits ισοδύναμα, αλλά και να μην είναι... δεν τρέχει τίποτα.

Νέοι NPCs

Ακολουθούν οι νέοι NPCs, τους οποίους θα μπορείτε να πάρετε μαζί σας ως χαρακτήρες. Μερικοί μάλιστα είναι παλιοί γνώριμοι!

- Adario Kalvars Human Assasin LE
- Avaunis Human Paladin LG
- Kagain Dwarf Troll Slayer LE
- Kivan Elf Archer CG
- Montaron Halfing Swashbuckler NE
- Robillard Human Invoker LN
- Shar-Teel Human Blademaster CE
- Vesine Aquatic Elf Druid TN
- Xzar Human Necromancer CE
- Yeslick Dwarf Fighter/Cleric LG

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ - ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το Darkest Day είναι ό,τι καλύτερο. Αφού να φανταστείτε έκοψα το χώρο των News, για να κατορθώσω να πω όλα όσα ήθελα! Επίσης, σημειώστε ότι το Darkest Day μπορείτε να το παίξετε και Multiplayer. Οπότε αυτό που συνιστώ είναι να βρείτε ένα φιλαράκι σας, το ίδιο τρελαμένο με εσάς για το BG II, και να αρχίσετε μαζί το Darkest Day, για να μη βαρεθείτε κιόλας. Σύντομα αναμένεται και patch που θα καθιστά συμβατό το Darkest Day με το Throne Of Bhaal, το expansion του BG II. Καλή διασκέδαση, φίλοι μου... Τα λέμε σε έναν μήνα με ένα ή περισσότερα Mods για τα αγαπημένα σας παιχνίδια! PC

The 4th Coming

Νομίζατε ότι θα με ξεφορτωθείτε τόσο εύκολα; Ε, λοιπόν, όχι. Αρνούμαι να αφήσω να φύγει το 2001 χωρίς να σας πω ένα τελευταίο αντίο... Όχι, όχι, μη χαίρεστε, δεν φεύγω ούτε από το T4C ούτε από το "PC Master". Ένα τελευταίο αντίο μέσα από τη στήλη αυτή εννοούσα.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiam@OteNet.GR

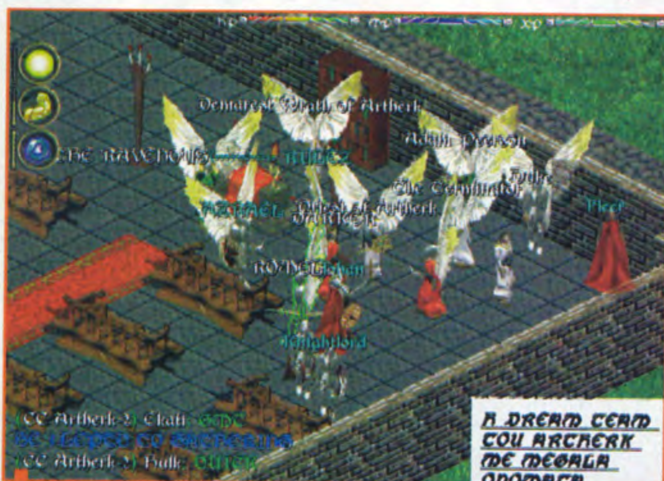
Να γκρινιάξω ή να μην γκρινιάξω; Ιδού η απορία. Θα μου πείτε σε ποιον να γκρινιάξω και ποιος θα τα ακούσει; Τέλος πάντων, εγώ θα γκρινιάξω για να μπω χωρίς έγνοιες στο 2002 και χωρίς κακίες... Αυτό που με απασχολεί είναι η σύγκρουσή μου με διάφορους παίκτες μέσα στο T4C! Ο ρόλος μου ως GM είναι να κρατάω όσο το δυνατόν αμείωτο το ενδιαφέρον των παικτών, διατηρώντας παράλληλα την ισορροπία μεταξύ τους, ενώ οι παίκτες με τη σειρά τους προσπαθούν να δημιουργήσουν όσο το δυνατόν δυνατότερους χαρακτήρες. Για να κάνει κάποιος πιο δυνατό το χαρακτήρα του, μπορεί να ακολουθήσει δύο οδούς: την οδό της αρετής και αυτήν της πονηριάς. Το πρόβλημα υφίσταται με την οδό της πονηριάς, την οποία ακολουθούν ουκ ολίγα άτομα, που προσπαθούν να βρουν παρατυπίες και κενά προκειμένου να δυναμώσουν τους χαρακτήρες τους. Προς Θεού, μη νομίζετε ότι αυτά τα άτομα κάνουν hacking, cheats ή άλλα κόλπα. Απλώς τους αρέσει να βρίσκουν και να "εκμεταλλεύονται" άγνωστες πτυχές του παιχνιδιού, που οι άλλοι παίκτες αγνοούν. Τώρα, θα μου πείτε, αυτοί οι άλλοι ας πρόσεχαν και ας έβρισκαν και αυτοί τα κόλπα εκείνα. Εδώ, όμως, βρίσκεται το σημείο ρήξης μεταξύ εμού και των παικτών αυτών. Διότι, εάν βρουν κάποιο κόλπο το οποίο "δουλέψουν" και καρδαμώσουν τους χαρακτήρες τους και αυτό προκαλέσει αναίρεση της ισορροπίας στο παιχνίδι, τότε εγώ καλούμαι να αναλάβω πολλούς και διάφορους ρόλους: του αστυνομικού, του δικαστή, του ακροβάτη, του καντηλανάφτη κ.λπ. Διότι το παιχνίδι δεν είναι Single Player, είναι Multiplayer! Αυτό που ζητώ απελπισμένα είναι κατανόηση. Προσπαθήστε να καταλάβετε ότι η δουλειά μου είναι να μην αφήσω το παιχνίδι να "καταστραφεί" και γι' αυτό αρκετές φορές είμαι εριστικός και απόλυτος.

MINI ΚΑΖΑΜΙΑΣ T4C

Πριτς... Μόνο το "PC Master" θα έχει Καζαμία; Τώρα και το T4C έχει τον δικό του. Με πολύ μεράκι και κέφι σάς τον παρουσιάζω, για να μας... μπει πιο καλά ο καινούριος χρόνος!

Ιανουάριος - Φεβρουάριος

Στο ερευνητικό τμήμα του T4C ανακαλύπτεται νέα πανοπλία! Το όνομα αυτής DenXriazestePiaTonDum και δίνει +100 Armor Class, +20 σε όλα τα Powers και +500 σε Attack και Dodge. Επίσης, όταν κάνετε Log Off από το παιχνίδι, εκείνη συνεχίζει να παίζει το χαρακτήρα σας, μαζεύοντας Items για τα ranks και, φυσικά, golds για το Trains. Για τους πιο απαιτητικούς, κυκλοφορεί και το μοντελάκι DenXriazestePiaTonAdmin, το οποίο σας δίνει όλα τα παραπάνω Bonus και επιπρόσθετα δημιουργεί Mule Accounts κατά παραγγελία και κάνει Character Transfers.



Η φωτογραφία έχει τραβηχτεί από τον Darker λίγο πριν από την καταμέτρηση των πιστών του Artherk στο event Gathering!


Event για μικρά levels. Ο παράδεισος των νέων παικτών. Γίνονται λίγα μεν, αλλά όταν γίνονται, κολλάει ο server από τα τέρατα.

Οι παίκτες μάς γράφουν

ΤΑΔΕ ΕΦΗ ΑΡΧΟΝΤΑΣ

Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ είναι ένα σχετικά νέος παίκτης στη μικρή κοινωνία μας, ο οποίος όμως είναι αρκετά φιλόδοξος και ανυπομονεί να φτάσει στην κορυφή... Καλά δεν τα λέω; Μπορεί να μην το παραδέχεται ο ίδιος, αλλά κάπως έτσι έχουν τα πράγματα. Οσοι τον ξέρουν, αναγνωρίζουν την αλήθεια στα γραφόμενά μου. Ηρθε η στιγμή, όμως, να σας τα πει και ο ίδιος. Ως γνωστόν, τα καλ(κ)όβουλα σχόλιά μου θα τα βρείτε στις αγκύλες.

"Πρώτη επαφή τα Χριστούγεννα του 1999. Ασ' το. (Οι παλιοί ξέρουν). Δεύτερη επαφή Χριστούγεννα 2000.... Καλό, αλλά υπάρχουν και καλύτερα, που πολύ γρήγορα όμως τελείωσαν. Τρίτη επαφή τον Απρίλη του 2001 [τρίτη και φαρμακερή, που λένε]. Μετά από 4 demos, επιτέλους ξεκίνησα τον πρώτο κανονικό χαρακτήρα μου. Είχα τις πρώτες εντυπώσεις από τα demos που είχα παίξει παλαιότερα και κατέβασα τα Quests του παιχνιδιού από το Internet για να ξέρω τι κάνω. Η πρώτη συνάντηση με τα Religions μου έδωσε την αίσθηση ότι είχα μπει σε έναν κανονικό κόσμο. Μικρό, αλλά γεμάτο ζωή! [Πολλές φορές τα μικρά πράγματα είναι που κάνουν σημασία.] Φυσικά, είχα τις πρώτες συμπάθειες αλλά και τις πρώτες αντιπάθειες. Ο καιρός περνάει και οι πρώτες δηλώσεις της γυναίκας μου ήταν: Το παιχνίδι ή εγώ [Και παντρεμένος ο κύριος...ωραίοςςς!] Το παιχνίδι είναι τόσο ζωντανό, ώστε κάθε άνθρωπος βγάζει τον πραγματικό χαρακτήρα του, έναν χαρακτήρα εντελώς διαφορετικό από αυτόν που έχει στην πραγματική ζωή του [Από τις καλύτερες δηλώσεις που έχουν γραφεί πότε.] Οταν ξεπέρασα το αρχικό σοκ του ατελείωτου gaming και ηρέμησαν τα πράγματα (και οι λογαριασμοί του ΟΤΕ) και μετά τα πρώτα meetings (στάση ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΩΝ) με τα παιδιά του T4C, κατάλαβα ότι στο παιχνίδι παίζουν άτομα κάθε ηλικίας, από 12 έως 42 που είμαι εγώ - μεγαλύτερο δεν γνώρισα ακόμα. [Αυτό το αφήνω ασχολίαστο :)] Αυτό σημαίνει ότι προσφέρει ευχαρίστηση σε όλες τις ηλικίες, κάτι εξαιρετικά δύσκολο να επιτευχθεί από ένα απλό παιχνίδι.

Ναι, το T4C δεν έχει τα τέλεια γραφικά, αλλά έχει αυτό το κάτι άλλο που, παρ' ότι ασχολούμαι με παιχνίδια από την εποχή του 8086, δεν έχω βρει πουθενά. Αν ήμουν γιατρός και έπρεπε να δώσω συνταγή, θα έλεγα: "Μακριά από το T4C, γιατί είναι επικίνδυνο να μείνεις για πάντα στον υπολογιστή σου". Παίζω 7 μήνες τώρα και θα μείνω τουλάχιστον άλλους 18! [...μακάρι να ήταν υπερβολές!] ΝΑΙ, θα με ανεχτείτε τόσο ;-). Το κακό είναι ο περιορισμός του DuMmWiaM σε αυτό το κείμενο που δεν ξέρεις τι να πρωτογράψεις. Τέλος πάντων. Μια και ανάφερα τον εν λόγω τύπο, ένα μεγάλο ΜΠΡΑΒΟ για τη δουλειά που κάνει στο παιχνίδι και για όλη την πορεία που έχει διανύσει σε αυτό. [...The Pleasure Is Mine.]

Υ.Γ.: Δεν ανέφερα κανένα όνομα από τους παίκτες του T4C γιατί όλο και κάποιον θα ξέχναγα και θα μου κρατούσε μούτρα.

Αλλά ένα θα πω: ΕΙΣΤΕ Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΠΑΡΕΑ! Thanx"

Νομίζω ότι αυτό το γράμμα θα αφήσει εποχή... Απλό, λιτό, τα λέει όλα χωρίς υπερβολές. Αποτελεί μία φωτογραφία του T4C.

Μάρτιος - Απρίλιος

Σάλος και αναστάτωση προκαλείται στην κοινότητα του T4C, όταν αποκαλύπτεται ότι το διεθνούς φήμης κακοποιό στοιχείο Kafouros, γίνεται Game Master στο T4C! Το όνομα αυτού, πολύ παραπλανητικό: GM-Souzi.

Μάιος

Τα πολυπόθητα διόδια του Oracle είναι πραγματικότητα. Ο υπεύθυνος του όλου εγχειρήματος Black-Trader δηλώνει τη συγκρατημένη αισιοδοξία του για το μέλλον του θεσμού. Αρχικά οι παίκτες είχαν αντιρρήσεις για την πληρωμή των φόρων στα διόδια, αλλά μόλις είδαν τους δύο εισπράκτορες, Full Trained 200 Level Archers, Rank 11, είπαν και ευχαριστώ παίρνοντας τα ρέστα.

Ιούνιος - Ιούλιος

Την 1η Ιουνίου ξεκινάει το event... The Big Seraph! 10 παίκτες, γυμνοί, χωρίς spells, όπλα και potions, πρέπει να παραμείνουν κλεισμένοι στο Oracle για 30 μέρες, χωρίς Log Off. Ο νικητής γίνεται GM...

Αύγουστος - Σεπτέμβριος

Μέγα σκάνδαλο βλέπει το φως της δημοσιότητας. Ο Admin του T4C, Ιωάννης Πατρίκος, αποκαλύπτεται ότι είναι ένα άβουλο πλάσμα το οποίο εκτελεί εντολές εκ των άνωθεν. Τα νήματα στην πραγματικότητα κινεί... η κόρη του Κατερίνα! Εκθαμβοι GMs και παίκτες δηλώνουν την υποτέλειά τους στο νέο αφεντικό.

Οκτώβριος - Νοέμβριος

Ο σύντροφος Nobody με το σύντροφο Killer-Knight έκαναν τις απειλές τους πραγματικότητα. Κατέβασαν το λαό του T4C σε πανελλαδικές κινητοποιήσεις και απεργίες ενάντια στην κραταιά, καπιταλιστική αρχή GM-DuMmWiaM! Οι απαιτήσεις τους ξεκίνησαν από ταπεινά θέματα, όπως το Tokens Ti XP για όλους τους χαρακτήρες (όχι μόνο Seraph), αλλά τελικά κατέληξαν σε πιο υψηλούς στόχους! Το σύνθημα ήταν: "ΔΩΣΤΕ-ΤΙΣ-FLAGS-ΣΤΟ ΛΑΟ!"

Δεκέμβριος

Η Vircom σας εύχεται χρόνια πολλά και σας κάνει το εξής δώρο: Αφαιρεί τα XP από όλα τα τέρατα του T4C! Οποιος πρόλαβε τον Κύριο είδε. Με δηλώσεις της στα μεγάλα κανάλια, η εταιρεία ευελπιστεί ότι με το νέο patch θα εξασφαλίσει την ισορροπία των χαρακτήρων και ότι το παιχνίδι θα φτάσει σε άλλα επίπεδα. Ο ελληνικός T4C Server, με τη σειρά του, για να καλύψει τις ανάγκες των νέων αλλαγών, προσλαμβάνει 40 νέους GMs!

Αντε, Καλή Χρονιά, μάγκες. Τα λέμε στο Ρεβεγιόν του T4C!

HALL OF FAME

	Name	Level
1	Hawk	172
2	Giant	169
3	QuickSilver	166
4	Harvester	166
5	Vindicator	166
6	SerpenT	165
7	Rand al Thor	163
8	Stark	162
9	Johny	159
10	NoFear	159
11	Jodalar	158
12	Maximus	158
13	Killer-Knight	157
14	Rayne	157
15	Hulk	156
16	Demarest	155
17	Edwin	152
18	SirPapoys	150
19	Commandarxis	149
20	panos1313	148

ΑΠΟΧΑΙΡΕΤΩΝΤΑΣ ΤΟ 2001

Τα τελευταία νέα της χρονιάς που φεύγει

Τον Δεκέμβριο, δύο είναι τα σημαντικά γεγονότα: η αλλαγή του χρόνου και το Games Fair της Κάισσα. Κάθε χρόνο, μάλιστα, ολοένα περισσότεροι gamers διασκεδάζουν ασταμάτητα στους αχανείς χώρους του Fair, όπου φέτος ξεπεράστηκε κάθε προηγούμενο.

του Μίλτου Κύρκου

Στο ξενοδοχείο "President", στα αγαπημένα υπόγεια όπου τόσες μάχες έχουν δοθεί, προστέθηκε και το ισόγειο σαλόνι για να χωρέσει το πλήθος των παικτών των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας. Μια φοβερή περιπέτεια στο Dungeons & Dragons ("Αυτός που τραγουδιέται στα όνειρα", από το Μιχαήλ και τη Σοφία Elven) κυριάρχησε στα παιχνίδια ρόλων, ενώ κοντά βρέθηκαν η επική μάχη "Ημέρα της Φωτιάς" με τη μεγάλη σφαγή, και η τελευταία για φέτος περιπέτεια της RPGA, όπου οι adventurers έσωσαν την πρωτεύουσα του Knurl από τις ορδές των Ορκ. Το παιχνίδι του D&D Trivia παίχτηκε πολλές φορές, καθώς πολλοί νόμιζαν πως ήξεραν τα πάντα για την 3η έκδοση, στο Magic: The Gathering το Pro Tour Qualifier για την Οζάκα ήταν το τουρνουά με το μεγαλύτερο βραβείο (ένα ταξίδι στην Ιαπωνία!) και το Teams ήταν αυτό με το μεγαλύτερο κέφι, αφού οι παίκτες του Magic, χωρισμένοι σε τριάδες, πάλευαν για τη νίκη.

Δίπλα, όμως, στο D&D και το Magic παίχτηκαν και πολλά άλλα παιχνίδια, όπως τα Mage Knights, Pokemon και Harry Potter με συλλεκτικές κάρτες, Chain Mail με μινιατούρες, Legends of the 5 Rings (όπου έγινε και το prerelease tournament της Αθήνας). Τα επιτραπέζια είχαν την τιμητική τους με τον Αρχοντα των Δακτυλιδιών, τα Κάστρα του Μυστρά και τα υπόλοιπα εξελληνισμένα παιχνίδια της Κάισσα. Η Compupress δεν θα μπορούσε να λείπει από την εκδήλωση, ενώ δίπλα της ήταν τα περίπτερα της CD Media (με έναν δυνατό διαγωνισμό), του Αίολου, της RPG Ελλάς, της Πανσέληνου, του Εσπερου κ.ά.



Η εκδήλωση ήταν το ετήσιο ραντεβού των gamers, ο παλμός της ανάπτυξης των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας στην Ελλάδα. Στο τέλος της εκδήλωσης οι παίκτες με μεγάλη χαρά αποχαιρέτησαν το φιλόξενο χώρο, μια και το 2002 προβλέπεται καυτό!

ΕΓΚΑΙΝΙΑ

Στις 24 Νοεμβρίου έγιναν τα εγκαίνια του 7ου καταστήματος της αλυσίδας της Κάισσα στην Αθήνα, και 11ο συνολικά, στο Περιστέρι. Βοηθούντος και του καιρού, οι δεκάδες gamers που συγκεντρώθηκαν για να δουν το νέο κατάστημα στα δυτικά προάστια απόλαυσαν τα εδέσματα που προσέφεραν οι ιδιοκτήτες (Νίκος Σκαρέντζος και Πάνος Γαλάνης) και διασκέδασαν, συζητώντας για τα τελευταία παιχνίδια της χρονιάς. Πολλοί κοίταζαν με απορία τα κοινωνικά skills των φίλων τους, τους οποίους συνήθως βλέπουν γύρω από ένα τραπέζι να μη σηκώνουν τα μάτια από τα ζάρια ή τις κάρτες τους. Το νέο κατάστημα, με το όνομα Κάισσα - Πήγασος, βρίσκεται στην οδό Δήλου 22 στο Περιστέρι. Διοργανώνει την πλήρη γκάμα των εκδηλώσεων της Κάισσα (RPGA, Friday Night Magic, Arena, παιχνίδια για νέους παίκτες κ.ά.) με άψογο τρόπο και αποτελεί ήδη ένα καλό στέκι για τους gamers χάρη στο ευρύχωρο και άνετο υπόγειο που διαθέτει για όλα τα παιχνίδια.

ΣΟΥΤ ΚΑΙ... ΓΚΟΛ!

Ενα νέο παιχνίδι θα προστεθεί σύντομα κοντά μας, πάλι από τους Wizards of the Coast. Πρόκειται για το Goal, μία ποδοσφαιρική εξομοίωση, όπου οι παίκτες θα σχηματίζουν τις ομάδες τους χρησιμοποιώντας κάρτες με όλους τους σημαντικούς παίκτες του αγγλικού και ιταλικού πρωταθλήματος και μετά θα αντιμετωπίζουν τους αντιπάλους τους σε επικούς αγώνες. Το νέο αυτό παιχνίδι ακολουθεί τη φιλοσοφία των παιχνιδιών με συλλεκτικές κάρτες, αλλά χρησιμοποιεί και ένα ταμπλό για να βλέπει κανείς πιο εύκολα τις θέσεις των παι-



κτών και τις τακτικές. Η Κάισσα μας πληροφόρησε πως μετά την είσοδό του στην αγορά θα ξεκινήσουν πρωταθλήματα ανά κατάστημα, τα οποία θα ολοκληρώνονται σε πρωταθλήματα όλης της Αθήνας ή ακόμη και πανελλήνια! Είναι σίγουρο πως όσοι είναι λάτρεις του ποδοσφαίρου δεν θα αφήσουν την ευκαιρία ανεκμετάλλευτη, προκειμένου να κατασκευάσουν την ομάδα των ονείρων τους και να την οδηγήσουν στο θρίαμβο. Και πού ξέρει κανείς... Το Magic: The Gathering έδωσε στο τελευταίο Games Fair της Κάισσα δωρεάν εισιτήριο για την Οζάκα - το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα δεν είναι μακριά!

ΤΟ HARRY POTTER ΑΠΟΓΕΙΩΝΕΤΑΙ!

Οπως αναμενόταν, μετά την προβολή της ταινίας "Ο Χάρι Πότερ και η Φιλοσοφική Λίθος", το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες με το ίδιο όνομα γνωρίζει στιγμές δόξας. Πραγματοποιούνται παιχνίδια επίδειξης στα καταστήματα της Κάισσα αλλά και σε μεγάλα παιχνιδάδικα, όπως τα καταστήματα Μουστάκα, τουρνουά, εκδηλώσεις κ.λπ. Ενα μεγάλο μέρος από το κοινό που ξεκίνησε με το Pokemon περνάει στον Harry Potter, αφού και το παιχνίδι με τις συλλεκτικές κάρτες είναι ο καλύτερος τρόπος να αναβιώσει κανείς τις περιπέτειες του Χογκουάρτς και να απολαύσει ένα παιχνίδι σκέψης και στρατηγικής. Το βασικό σετ που κυκλοφορεί περιέχει τους κανόνες του παιχνιδιού στα ελληνικά, ενώ κυκλοφορούν επίσης φακελάκια ενίσχυσης, τα γνωστά booster packs από τη βασική, πρώτη έκδοση, αλλά και από το πρώτο συμπλήρωμα, το Quidditch, με νέα αντικείμενα και κάρτες.

Σε όλα τα καταστήματα Κάισσα μπορεί κανείς να μάθει τα πάντα για το παιχνίδι, ακόμη και εάν δεν έχει δικές του κάρτες, μια και στα παιχνίδια επίδειξης που οργανώνονται καθημερινά οι νέοι παίκτες παίζουν με έτοιμες τράπουλες των καταστημάτων. Φυσικά, για να πάρει κάποιος μέρος στα τουρνουά Harry Potter, πρέπει να έχει τις κάρτες του, αφού ένα σημαντικό μέρος του παιχνιδιού είναι η κατασκευή της τράπουλας κάθε παίκτη ανάλογα με την τακτική που θα ακολουθήσει. Αυτή, όμως, δεν είναι η μαγεία των παιχνιδιών με συλλεκτικές κάρτες;

Τον Ιανουάριο στα καταστήματα Κάισσα και σε καταστήματα παιχνιδιών θα αρχίσει να διεξάγεται το Harry Potter League, όπου οι φίλοι των βιβλίων και της ταινίας θα μπορέσουν να παίξουν σε ένα οργανωμένο περιβάλλον το παιχνίδι με τις συλλεκτικές κάρτες, κερδίζοντας μοναδικές κάρτες, μπλουζάκια και άλλα δώρα.

Η ΑΝΟΙΧΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΤΗΣ ΚΑΪΣΣΑ

Οποιος πήρε στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master" το CD με το παιχνίδι του Magic και έχει ακόμη απορίες (παρά το υπέροχο άρθρο του ίδιου τεύχους) μπορεί να τηλεφωνήσει στην ανοιχτή γραμμή της Κάισσα, στο τηλέφωνο 6929165. Η γραμμή λειτουργεί κάθε ημέρα εκτός Σαββάτου και Κυριακής από τις 10:00 το πρωί μέχρι τις 6:00 το απόγευμα και έχει ως στόχο να βοηθήσει τους παίκτες των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας να λύσουν τις απορίες τους πάνω στα προϊόντα που κυκλοφορούν καθώς και για κάθε κανόνα ή κάρτα. Η γραμμή λειτουργεί ήδη πάνω από ένα δεκάμηνο και ο υπεύθυνος για αυτήν από τη μεριά της Κάισσα, ο Αγγελος Στύλος, μας ενημέρωσε πως έχει δεχτεί πάνω από 2.500 τηλεφωνήματα από παίκτες για τα πιο σημαντικά ή απίθανα πράγματα. Το πιο αστείο ήταν ένα τηλεφώνημα από έναν μικρό θαυμαστή των Pokemon, ο οποίος ρωτούσε εάν η Κάισσα τα βάζει το βράδυ στο παχνί να κοιμηθούν! Επίσης, η ανοιχτή γραμμή της Κάισσα ενημερώνει κάθε εβδομάδα για τις εκδηλώσεις των διάφορων καταστημάτων, επιλύει προβλήματα ή αβλεψίες στους κανόνες των παιχνιδιών, δίνει τις τελευταίες πληροφορίες για τις νέες κυκλοφορίες και στηρίζει με κάθε τρόπο την εξυπηρέτηση προς το κοινό των gamers.

PC

ΜΗΝΙΑΙΟ FAIR!

Από το 2002 η Κάισσα καθιερώνει το θεσμό του μηνιαίου Fair, της γιορτής δηλαδή που περίπου μία φορά το μήνα (10 φορές το χρόνο) θα διεξάγεται στο ξενοδοχείο "President". Οι γιορτές αυτές των παιχνιδιών θα έχουν συγκεκριμένο θέμα κάθε μήνα, αλλά οι παίκτες θα μπορούν να γνωρίζουν και τα υπόλοιπα παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας. Το Games Fair του Ιανουαρίου έχει ως θέμα το Magic: The Gathering, συμπίπτει με το τουρνουά της νέας κυκλοφορίας των καρτών του Torment και θα φιλοξενήσει και παιχνίδια για νέους παίκτες στα υπόλοιπα παιχνίδια της Κάισσα, με δωρεάν είσοδο. Το θέμα των υπολοίπων θα ανακοινωθεί στο τέλος Δεκεμβρίου, αλλά ήδη γνωρίζουμε πως κοντά στο Πάσχα θα γίνει το Games Fair των καθαρών επιτραπέζιων, με ταμπλό και πιόνια!

RAVENLOFT CAMPAIGN SETTING

Ο τρόμος του D&D επιστρέφει

Η Sword & Sorcery χτυπά και πάλι την πόρτα των απανταχού φίλων του D&D με ένα νέο προϊόν, για να ακριβολογούμε, με μία επανέκδοση παλαιού. Ο λόγος για τον κόσμο του Ravenloft! Πρόκειται για το μοναδικό μυστηριώδες και τρομακτικό setting για D&D. Καλώς ήρθατε στη νέα έκδοση του πιο τρομακτικού, σκοτεινού και ομιχλώδους κόσμου υπό τη σφραγίδα της White Wolf.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr

Κάθε κόσμος (setting) του Dungeons & Dragons, από την πρώτη έκδοση, διακρινόταν για ένα βασικό χαρακτηριστικό του. Καθένας είχε κάποια σημαντικά στοιχεία, τα οποία αποτελούσαν την ειδοποιό διαφορά του από τους άλλους κόσμους. Στην προκειμένη περίπτωση, στον κόσμο του Ravenloft τα χαρακτηριστικά ήταν τα εξής: ο κόσμος ήταν δημιουργημένος από το ίδιο, αγνό κακό, είχε ατελείωτο μυστήριο, πολλούς βρικόλακες, ακόμα περισσότερους Undead και μια ατμόσφαιρα Gothic. Ατελείωτες ομιχλώδεις νύχτες, απέθαντοι που δεν ησυχάζουν ποτέ, η πανσέληνος να σε ζαλίζει, βρικόλακες που κυριαρχούν σε πόλεις και κανείς δεν μπορεί να τους αντισταθεί, σατανικές παραθρησκευτικές οργανώσεις που κάνουν ανθρωποθυσίες, ξεχασμένα κάστρα και ναοί με ανατριχιαστικό ντεκόρ. Νομίζω ότι μπήκατε στο νόημα...



Ομως, ο υπέροχος αυτός κόσμος δεν πήγε και τόσο καλά οικονομικά, οπότε με την κυκλοφορία της τρίτης έκδοσης η Wizards Of The Coast αποφάσισε ότι δεν θα συνεχίσει να εκδίδει υλικό για το Ravenloft. Τότε ήταν που άρπαξε την ευκαιρία η Sword & Sorcery και αγόρασε τα δικαιώματα του τίτλου από τη Wizards και με τη βοήθεια του D20 System έκανε το όνειρο πραγματικότητα: επανέκδωσε το Ravenloft, ούτως ώστε να είναι συμβατό με την τρίτη έκδοση. Δεν περιγράφεται η χαρά των απανταχού φανατικών του setting αυτού, που προς στιγμήν νόμισαν ότι θα έχαναν για πάντα τον αγαπημένο τους κόσμο, αλλά τελικά τον είδαν να ανασταίνετε.

Το βιβλίο είναι hardcover 222 σελίδες, με ποιοτικό περιεχόμενο και φοβερό artwork. Είναι αναμφίβολα μια δουλειά που μπορεί να αναμετρηθεί στα ίσα με το Gazetteer και το Forgotten Realms Campaign Setting της Wizards. Για ακόμη μία φορά η Sword & Sorcery παραδίδει μαθήματα και με την πάροδο του χρόνου παρατηρώ ότι συναγωνίζεται όλο και περισσότερο τη Wizards Of The Coast. Σύντομα θα κυκλοφορήσουν και άλλα δύο βιβλία για το Ravenloft. Το πρώτο είναι το Secret Of The Dread Realms, που περιέχει απαγορευμένη γνώση, μόνο για τα μάτια του Dungeon Master, με αναλυτικές πληροφορίες για τις σατανικές δυνάμεις που κυριαρχούν στον κόσμο του Ravenloft, και το δεύτερο είναι το Denizens Of The Darkness, που είναι μία συλλογή από τα πιο ανατριχιαστικά, γεμάτα κακία τέρατα που κατοικούν στο Ravenloft!

Πριν να κλείσουμε, να σας υπενθυμίσουμε ότι στις 27 Δεκεμβρίου το Fantasy Shop διοργανώνει μεγάλο Τουρνουά Lord Of The Rings Trading Card Game, όπου ο νικητής θα αμειφθεί με αυθεντικό επιχρυσωμένο δαχτυλίδι Lord Of The Rings! Μην το χάσετε, γιατί εσείς θα χάσετε... Αντε, Καλή Χρονιά!

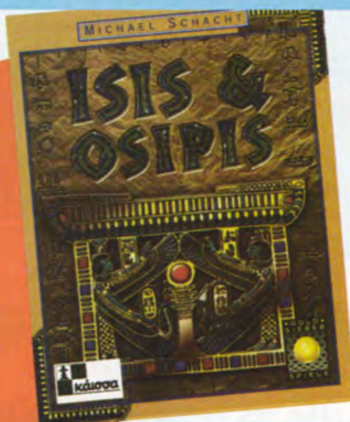
PC

Πρόγραμμα Εκδηλώσεων

FANTASY SHOP - ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2002

- **Σάββατο 5/1:** WarHammer 40K Tournament
- **Σάββατο 12/1:** WarHammer Fantasy Tournament
- **Κυριακή 13/1:** WarLords Card Game Tournament
- **Σάββατο 19/1:** Lord Of The Rings Tournament
- **Κυριακή 20/1:** Magic: The Gathering, Tournament (Type 1-Masters)
- **Σάββατο 26/1:** Vampire Card Game Tournament
- **Κυριακή 27/1:** Legend Of The Five Rings Tournament
- **Κάθε απόγευμα:** Demo games στο Star Wars Card Game!
- **Κάθε Πέμπτη απόγευμα:** Star Wars Card Game Night!
- **Κάθε Παρασκευή:** Live role playing Vampire: Η Μεταμφίεση!

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ: ΙΣΙΣ & ΟΣΙΡΙΣ



Η Ισις, προστάτιδα των Φαραώ και θεά-μητέρα, και ο σύζυγός της Οσιρις, θεός της γονιμότητας και κριτής των ψυχών του κάτω κόσμου, εμπνέουν τους παίκτες σε αυτό το γρήγορο και έξυπνο παιχνίδι υπολογισμού και μνήμης. Οι παίκτες τοποθετούν κλειστούς, θετικούς ή αρνητικούς, αριθμούς στα τετράγωνα του ταμπλό, δημιουργώντας γραμμές και κολόνες θετικής ή αρνητικής απόδοσης, ενώ παράλληλα τοποθετούν και τα πούλια τους σε θέσεις που θα τους αποφέρουν τα περισσότερα κέρδη ή τις λιγότερες ζημιές. Το παιχνίδι είναι ρευστό μέχρι την τελευταία στιγμή, καθώς η τοποθέτηση νέων τετραγώνων ανατρέπει και την πιο έξυπνη στρατηγική και η τελική καταμέτρηση μπορεί να κρύβει πολλές εκπλήξεις. Η συσκευασία περιέχει 1 ταμπλό, 22 τετράγωνα παιχνιδιού, 32 πούλια, 4 δείκτες μέτρησης, 4 δείκτες των ±20 πόντων και κανόνες του παιχνιδιού. Προορίζεται για 2-4 παίκτες ηλικίας 7+. Μέση διάρκεια παιχνιδιού: 10-20 λεπτά. Το παιχνίδι είναι στα ελληνικά.

Ενα προϊόν της Κάισσα. **€14 (4.770 δρχ.)** **Διατίθεται από την Κάισσα**

D&D RPG: SONG & SILENCE: A GUIDEBOOK TO BARDS & ROGUES



Οι Bards και οι Rogues βασίζονται στις γνώσεις και στις ικανότητές τους για να κερδίσουν το πλεονέκτημα εναντίον οποιουδήποτε αντιπάλου. Σε αυτό το βιβλίο θα βρείτε ό,τι χρειάζεστε για να κάνετε το χαρακτήρα σας μοναδικό. Νέα feats, prestige classes, όπλα, spells, μαγικά αντικείμενα και εξοπλισμός, αναλυτικές οδηγίες για να δημιουργήσετε τις δικές σας παγίδες με 90 παραδείγματα, περιγραφές πολλών thieves's guild και bardic colleges. Επιπλέον λεπτομερείς κανόνες για το πώς να κάνετε flank τους αντιπάλους σας στη μάχη και πολλά άλλα... Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο Dungeon Master πρέπει να έχει το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide και το Monster Manual, ενώ οι παίκτες χρειάζονται μόνο το Player's Handbook. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. **€23,48 (8.000 δρχ.)** **Διατίθεται από την Κάισσα**

DUNGEONS AND DRAGONS RPG: DEEP HORIZON



Μία σειρά σεισμών και ηφαιστειακών εκρήξεων έχουν συγκλονίσει την ήρεμη γη. Οι κάτοικοι έχουν δει περίεργα πλάσματα τις νύχτες και ο φόβος απλώνεται στην ήδη ανήσυχη ύπαιθρο. Καθώς οι ιστορίες μιας χαμένης φυλής που πολεμούσε τα drow αρχίζουν να ξανακούγονται, μόνο οι πιο γενναίοι adventurers τολμούν να μπουν στα σκοτεινά υπόγεια.

Το Deep Horizon είναι μία ανεξάρτητη περιπέτεια για το παιχνίδι Dungeons & Dragons. Σχεδιασμένη για χαρακτήρες 13ου επιπέδου, παρουσιάζει στους ήρωες έναν χαμένο πολιτισμό που πρέπει να ανακαλύψουν και να σώσουν. Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο Dungeon Master, πρέπει επίσης να έχει το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide και το Monster Manual. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. **€11,74 (4.000 δρχ.)** **Διατίθεται από την Κάισσα**

HARRY POTTER TRADING CARD GAME: QUIDDITCH CUP BOOSTER



Πάρτε τη μαγική σκούπα σας και πετάξτε στους ουρανούς με τις κάρτες του Quidditch Cup, τη νέα επέκταση του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες Harry Potter. Αυτό το σετ περιέχει πάνω από 70 νέες κάρτες με ξόρκια, αντικείμενα και χαρακτήρες βασισμένους στο πρώτο βιβλίο της σειράς Harry Potter. Τώρα μπορείτε και εσείς να παίξετε στο Quidditch Cup μαζί με τους άλλους μάγους της Ακαδημίας Hogwarts! Κάθε booster περιέχει 11 τυχαίες κάρτες.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. **€4,40 (1.500 δρχ.)** **Διατίθεται από την Κάισσα**

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ: ΚΑΙΣΑΡΑΣ ΚΑΙ ΚΛΕΟΠΑΤΡΑ

Ο Καίσαρας και η Κλεοπάτρα ανταγωνίζονται για να καθορίσουν το ποσοστό ανεξαρτησίας της Αιγύπτου στο μέλλον. Η τελική απόφαση βρίσκεται στα χέρια των ισχυρών πατρικίων. Οι δύο παίκτες, ως Καίσαρας και Κλεοπάτρα, χρησιμοποιούν την επιρροή τους και τις ειδικές ενέργειές τους για να φέρουν πατρικίους με το μέρος τους. Οταν ζητείται μία ψήφος εμπιστοσύνης, ο παίκτης με τη μεγαλύτερη επιρροή κερδίζει την ψήφο ενός πατρικίου. Κάθε ψήφος τού δίνει και έναν πόντο νίκης. Επιπλέον πόντοι νίκης κερδίζονται εάν ελέγχεται η πλειονότητα μιας ομάδας πατρικίων, εάν ο παίκτης επηρεάζει μια ολόκληρη ομάδα πατρικίων και εάν υπάρχουν έξτρα πόντοι λόγω μυστικών επιρροών. Οποιος ή όποια κερδίσει τους περισσότερους πόντους κερδίζει το παιχνίδι, καθορίζοντας τη μοίρα της Αιγύπτου. Το παιχνίδι περιέχει 74 κάρτες επιρροής, 26 κάρτες ενεργειών, 21 κάρτες πατρικίων, 8 κάρτες ψήφων εμπιστοσύνης, 6 κάρτες μυστικής επιρροής, 1 βιβλίο κανόνων. Το παιχνίδι προορίζεται για 2 παίκτες ηλικίας 10+. Είναι στα ελληνικά.

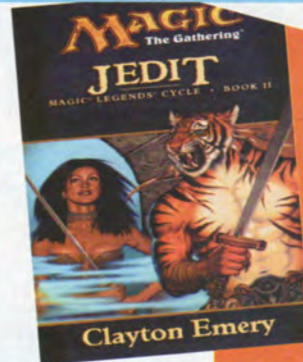


€14,64 (4.990 δρχ.) | Διατίθεται από την Κάισσα | *Ενα προϊόν της Κάισσα.*

MAGIC: THE GATHERING NOVEL: JEDIT

Σε μια θρυλική εποχή... σε έναν κόσμο αποκομμένο από το Σύμπαν εξαιτίας ενός αρχαίου πολέμου, ένας πολεμιστής - μισός άνθρωπος, μισός τίγρη, - ξεκινάει μία επικίνδυνη περιπέτεια που θα κρίνει το μέλλον μιας ηπείρου.

Ακόμα και η άμμος της ερήμου δεν μπορεί να σβήσει την ιστορία του Jedit Ojanen, ενός χαρακτήρα από το expansion Legends του Magic: The Gathering CCG. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.



€8,21 (2.800 δρχ.) | Διατίθεται από την Κάισσα | *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.*

D&D DRAGONLANCE NOVEL: CONUNDRUM

Μια σκοτεινή ανοιξιάτικη νύχτα, εννέα εβδομάδες μετά την προκαθορισμένη μέρα, το MNS Αφθαρτος, ένα υποβρύχιο Βαθυκολυμβητής, τάξεως Γ, αποχωρεί από το νησί Sancrist με είκοσι άτομα πλήρωμα, αγνοώντας παντελώς το αναπόφευκτο. Οπλισμένη με άκρως απόρρητες συσκευές, μία ομάδα ατρόμητων gnome εξερευνητών ξεκινάει ένα θρυλικό υποβρύχιο ταξίδι, με σκοπό να μάθει γιατί μερικές πολύ μεγάλες πέτρες επιπλέουν. Παρ' όλο που το μέλλον του κόσμου δεν είναι αβέβαιο λόγω αυτού του ταξιδιού, το δικό τους μέλλον σίγουρα είναι.

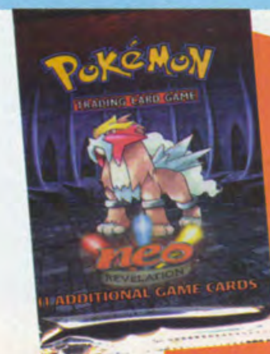
Αυτή είναι η ιστορία τους και η ιστορία ενός μέλους του πληρώματος, του Conundrum, του ηρωικού gnome που πρωταγωνιστεί στην τριλογία War of Souls των Margaret Weis και Tracy Hickman. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.



€8,21 (2.800 δρχ.) | Διατίθεται από την Κάισσα | *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.*

POKEMON TRADING CARD GAME: NEO 3 REVELATION

Από τα υπόγεια ενός κατεστραμμένου πύργου εμφανίζονται τρία αρχαία και πανίσχυρα Pokemons. Το ταξίδι συνεχίζεται με την αποκάλυψη αυτών των θρυλικών Pokemons. Το Neo 3 Revelation έχει 64 νέες κάρτες με Pokemons που εμφανίζονται για πρώτη φορά σε αυτό το σετ, όπως τα Ho-oh, Entei και το Raikou. Από τις 64 κάρτες της νέας συλλογής οι 27 είναι ολογραφικές (τις ονομάζουμε και μεταλλικές), από τις οποίες οι 14 είναι σπάνιες. Το παιχνίδι κρύβει και ένα μυστικό: Υπάρχουν δύο μοναδικές κάρτες μυστηρίου που κανείς δεν αποκαλύπτει τι κάνουν στο παιχνίδι! Κάθε booster περιέχει 11 τυχαίες κάρτες.



€4,40 (1.500 δρχ.) | Διατίθεται από την Κάισσα | *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.*

LORD OF THE RINGS TCG DELUXE STARTER SET



Το card game του Lord Of The Rings έχει συνεπάρει τους πάντες, μικρούς και μεγάλους! Μετά το starter deck του Aragorn και του Gandalf, μπορείτε να προμηθευτείτε και το deluxe starter deck, στο οποίο περιέχεται ένα κανονικό deck 60 καρτών, 3 τυχαίες rare κάρτες, ένα booster pack των 11 καρτών, βιβλίο κανόνων, λίστα με όλες τις κάρτες και για τους συλλέκτες συλλεκτικό κουτί καρτών και 25 μαύρα και κόκκινα γυάλινα Tokens για να σας βοηθούν στη διεξαγωγή της παρτίδας. Επεκτείνετε τη συλλογή σας τώρα, με το συλλεκτικό αυτό πακέτο... Τρέξτε να το προμηθευτείτε, γιατί τα περιορισμένα αποθέματα εξαντλούνται!

Trading Card Game Lord of The Rings.

Ενα προϊόν της Decipher. | €26 (9.200 δρχ.) | Διατίθεται από τα Fantasy Shop

BOOK OF THE WYLD



Κυκλοφόρησε η revised edition του Book Of The Wyld και όχι Wild! Τι είναι το Wyld? Μα, φυσικά, ο κόσμος των Garou, ο κόσμος των Λυκανθρώπων, το πιο παρεξηγημένο, απρόβλεπτο και αινιγματικό πνεύμα της Γης, το οποίο προσπαθεί το Wyrm να κατασπαράξει! Πώς υπερασπίζεται το Wyld τον εαυτό του από απρόβλεπτες καταστάσεις και εχθρούς; Ποιες δυσκολίες αντιμετωπίζει; Ποια τέρατα είναι γεννήματα του Wyld και τι δυνάμεις έχουν; Πώς μπορεί να γίνει το πιο σωστό Storytelling του Wyld; Αυτά και πολλά ακόμα ερωτήματα βρίσκουν την απάντησή τους στις γραμμές του νέου βιβλίου, Book Of The Wyld.

Accessory για το Werewolf The Apocalypse.

Ενα προϊόν της White Wolf. | €21,1 (7.200 δρχ.) | Διατίθεται από τα Fantasy Shop

VAMPIRE: THE MASQUERADE TOREADOR



Η σειρά από νουβέλες που βασίζονται στις 13 clans του Vampire ολοκληρώθηκε. Η White Wolf, όμως, δεν έμεινε με σταυρωμένα χέρια. Εβαλε μπρος το νέο project της, στο οποίο θα απολαύσουμε ιστορίες σε αυτοτελή κόμιξ από κάθε clan. Φημολογείται ότι θα εκδοθούν κόμιξ και για τις 13 clans με την ίδια ακριβώς σειρά που κυκλοφόρησαν και οι νουβέλες. Τα κόμιξ γίνονται με τη συνεργασία της εταιρείας MoonStone. Το artwork είναι ακριβώς όπως θα το φανταζόσασταν... Θα το δείτε και θα σας τρέξουν τα σάλια! Σύντομα θα δούμε ιστορίες κόμιξ και για το Werewolf The Apocalypse. Καλώς ήρθατε στη νέα πτυχή του κόσμο της White Wolf!

Κόμιξ βασισμένο στον κόσμο του Vampire: The Masquerade.

Ενα προϊόν της White Wolf. | €8,5 (2.900 δρχ.) | Διατίθεται από τα Fantasy Shop

MIDNIGHT SIEGE



Πέντε αιώνες τώρα οι Kindred της Camarilla βρίσκονται σε εμπόλεμη κατάσταση με του Cainites της Sabbat. Στον σύγχρονο κόσμο ο πόλεμος δεν είναι όπως παλιά. Οι βασιλιάδες δεν κρύβονται πίσω από τους στρατιώτες τους και η φωτιά της Ιεράς Εξέτασης έχει σβήσει προ πολλού! Πώς, λοιπόν, διεξάγεται αυτός ο πόλεμος; Πώς λύνουν τις διαφορές τους οι αντίπαλες παρατάξεις; Το βιβλίο περιέχει πληροφορίες για τις τακτικές που πρέπει να χρησιμοποιούν οι παίκτες ενάντια στην αντίπαλη παράταξη, συμβουλές για τους storytellers που θέλουν να παίξουν ένα Sabbat-Camarilla Setting και πολλές ακόμα σημαντικές πληροφορίες.

Accessory για το Vampire: The Masquerade.

Ενα προϊόν της White Wolf. | €21,1 (7.200 δρχ.) | Διατίθεται από τα Fantasy Shop

DOWNLOAD ACCELERATOR PLUS 5.0!

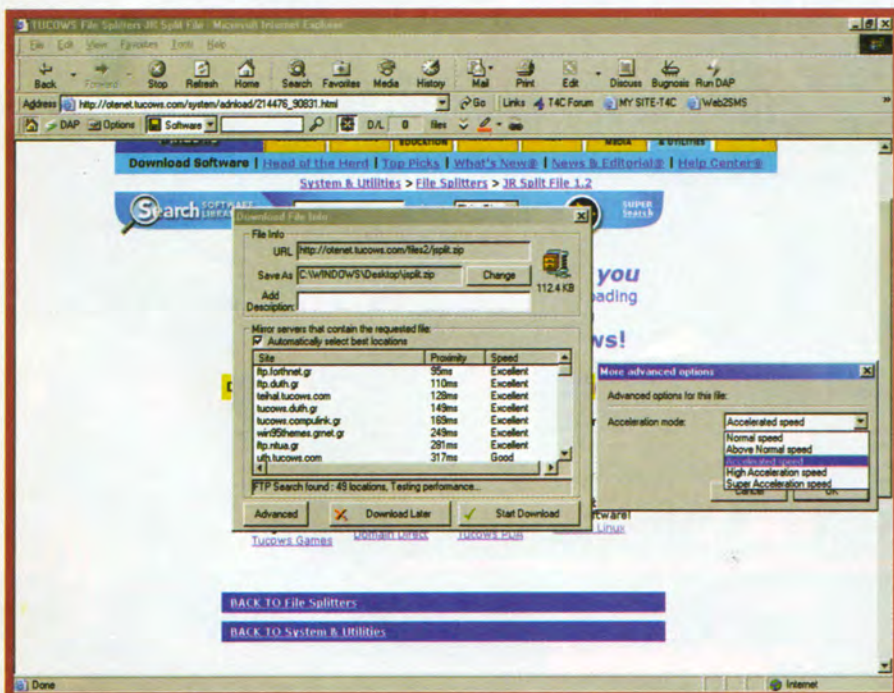
Ο αντίπαλος του GetRight

Downloading, το άλφα και το ωμέγα του Internet... ή ακόμα καλύτερα ο ορισμός του Internet! Ολοι όσοι μπαίνουν στο Διαδίκτυο κατεβάζουν αρχεία από διάφορα sites που επισκέπτονται, εικόνες, προγράμματα, τραγούδια, βίντεο, έγγραφα και πολλά άλλα. Ετσι, απαραίτητος σύντροφός τους στις εργασίες τους είναι ένα download manager πρόγραμμα. Το διασημότερο είναι το GetRight, έχοντας ως μοναδικό αντίπαλό του στη συγκεκριμένη κατηγορία το Download Accelerator Plus, με το οποίο μάχονται επί ίσοις όροις.

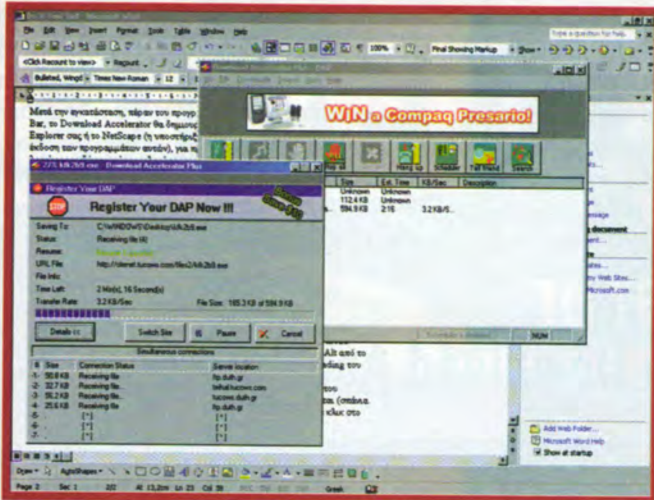
του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaN@otenet.gr

Πριν να ξεκινήσουμε την παρουσίαση, θα ήθελα να αναφέρω ότι υπάρχει και ένας τρίτος διάσημος download manager, ο GoZilla, ο οποίος όμως δεν είναι τόσο διαδεδομένος όσο ο GetRight και ο Download Accelerator Plus. Στο παρόν "Do It Yourself" θα δούμε τον ένα εκ των δύο πιο διάσημων download managers του Internet, τον Download Accelerator Plus. Τι σημαίνει, όμως, downloading manager και τι δουλειά κάνουν αυτού του είδους τα προγράμματα που είναι τόσο απαραίτητα σε κάθε χρήστη του Internet; Οταν ένας χρήστης ενεργοποιεί μέσω ενός link το downloading ενός αρχείου, δηλαδή τη σταδιακή μεταφορά ενός αρχείου από τον server του site που επισκέπτεται στο σκληρό δίσκο του, η διαδικασία αυτή, ανάλογα με το μέγεθος και την ταχύτητά της, θα πάρει κάποιο χρονικό διάστημα. Με το υπάρχον λογισμικό, το οποίο παρέχουν οι browsers, εάν το downloading διακοπεί, προτού προλάβει να ολοκληρωθεί η μεταφορά, τότε το αρχείο χάνεται... Και το χειρότερο όλων είναι ότι ο χρήστης πρέπει να ξαναπάει στη σελίδα όπου είχε βρει το αρχείο, προκειμένου να προσπαθήσει να το κατεβάσει ξανά. Η διακοπή αυτή μπορεί να οφείλεται είτε σε κόλλημα του PC του χρήστη, είτε σε διακοπή της σύνδεσης από τον provider, είτε σε κλήση κατά τη διάρκεια της διαδικασίας (συχνό πρόβλημα σε όσους ενεργοποιούν την αναμονή κλήσεων). Αιτίες, λοιπόν, για να διακοπεί μία σύνδεση στο Internet υπάρχουν πολλές και το να τις αποτρέψουμε είναι σχεδόν αδύνατον (ακόμα και με τη χρήση ISDN). Το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι να μην επιτρέπουμε σε αυτές τις διακοπές να μας επηρεάζουν. Εδώ συμβάλλει τα μέγιστα ένας download manager, ο οποίος τη στιγμή που δίνουμε την εντολή στον browser να κατεβάσει ένα αρχείο, θα παρέμβει και θα "πάρει" το downloaded αρχείο υπό την προστασία του. Εάν υποθέσουμε ότι καθώς κατεβάζουμε το αρχείο με τον download manager "πέσουμε" από το Internet, ουδέν πρόβλημα! Οταν επανασυνδεθούμε στο Internet, τρέχουμε τον download manager και κάνουμε Resume το αρχείο που κατεβάζουμε. Ετσι, το πρόγραμμα θα συνεχίσει το downloading του αρχείου από το σημείο όπου είχε διακοπεί η σύνδεση! Επίσης, μπορούμε, εάν θέλουμε να κάνουμε πολλά downloads, να τα βάλουμε σε αναμονή και να τα ενεργοποιήσουμε όποτε επιθυμούμε, δηλαδή να κάνουμε μια τυπική διαχείριση τον αρχείων που κατεβάζουμε (εξ ου και ο όρος "download manager").

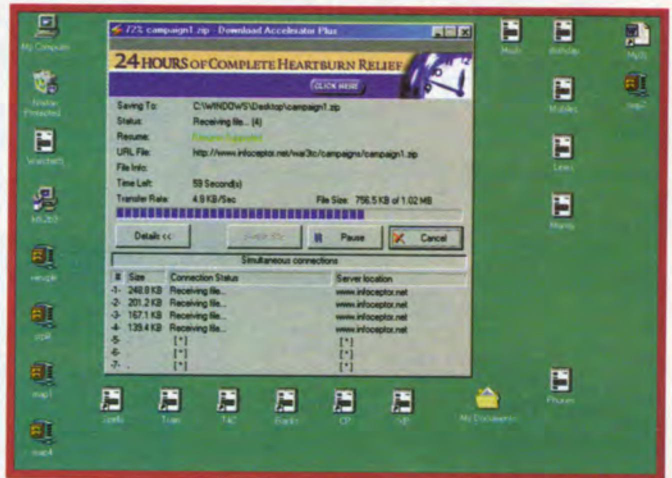
Μου είναι αδύνατον να φανταστώ πώς θα μπορούσα να χρησιμοποιήσω το Internet χωρίς download managers, ιδίως όταν χρειάζεται να κατεβάσω μεγάλα αρχεία. Σε πολλές περιπτώσεις η διαδικασία downloading ολοκληρώθηκε σε τρεις διαφορετικές συνδέσεις μου στο Internet. Είναι σχεδόν αδύνατο (με τις υπάρχουσες ταχύτητες που μας παρέχονται στο ελληνικό Internet) να κατεβάζουμε αρχεία άνω των 10-20MB σε μια σύνδεση, εκτός και αν αφήνουμε συνεχώς τον υπολογιστή ανοιχτό! Αλλά ας δούμε πιο συγκεκριμένα τη χρήση και τη λειτουργία του Download Accelerator Plus 5.



Οι More Advanced Options δεν θα σας φανούν πολύ χρήσιμες, διότι προορίζονται για γρηγορότερες συνδέσεις Internet από αυτές που είναι διαθέσιμες στην Ελλάδα.



Ενεργοποιώντας ένα download εμφανίζεται και ένα παράθυρο. Το αρχείο κατεβαίνει κατά παρτίδες από διάφορους servers και έτσι επιτυγχάνεται η μέγιστη δυνατή ταχύτητα.



Εάν δεν υπάρχουν πολλοί διαθέσιμοι servers για να κατεβάσετε ένα αρχείο, τότε το πρόγραμμα αυτομάτως δημιουργεί τέσσερις ή και παραπάνω διαφορετικές συνδέσεις με τον ίδιο server, προκειμένου να εκμεταλλευτείτε τα μέγιστα τη σύνδεσή σας.

ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Η εγκατάσταση του προγράμματος είναι απλούστατη. Το μόνο που πρέπει να επισημάνω είναι ότι αφού τελειώσει το installation, καλό είναι να επιλέξουμε να ξεκινάει το πρόγραμμα με το Start Up του μηχανήματός μας, ούτως ώστε να είναι πάντα ενεργό. Μετά την εγκατάσταση, πέραν του προγράμματος που τρέχει στο background (εμφανίζεται στο άκρο της taskbar), το Download Accelerator θα δημιουργήσει και μια νέα toolbar στον Internet Explorer ή το Netscape (η υποστήριξη για toolbar ισχύει για την 4η ή ανώτερη έκδοση των προγραμμάτων αυτών) για πρακτικότερη χρήση. Από εδώ και στο εξής, λοιπόν, όποτε κάνετε κλικ σε ένα αρχείο για να το κατεβάσετε, θα αναλαμβάνει αυτόματα τη δουλειά το Download Accelerator Plus. Ακολουθούν ορισμένες συμβουλές, προτεινόμενες ρυθμίσεις και πρακτικές λύσεις για το πρόγραμμα, προκειμένου να το εκμεταλλευτείτε όσο το δυνατόν καλύτερα. Διαβάστε τες προσεκτικά.

◀ Οταν κάνετε κλικ σε ένα αρχείο για να το κατεβάσετε, θα εμφανιστεί ένα μενού στο οποίο θα υπάρχουν οι εξής επιλογές: Change: από εδώ επιλέγετε το directory όπου θα γίνει η εγκατάσταση. Advanced: επιλέγετε μία από τις πέντε διαθέσιμες ταχύτητες για downloading (δυστυχώς, η dial-up & ISDN σύνδεση δεν επιτρέπει άνω της Accelerated Speed). Start Download: για την άμεση εκκίνηση του downloading. Download Later: για να βάλετε το αρχείο στη λίστα και να το κατεβάσετε στο μέλλον!

◀ Προκειμένου να ρυθμίσετε σε ποιο directory του σκληρού δίσκου σας θα σώζονται τα αρχεία που κάνετε download, ανοίξτε με διπλό κλικ το πρόγραμμα από την taskbar, κάνετε κλικ στο μενού Downloads->Options/Configuration και από εκεί επιλέξτε το Save to (μπορείτε να καθορίσετε ένα directory ή να κατηγοριοποιήσετε τα προγράμματά σας ώστε να σώζονται σε διαφορετικά directories ανάλογα με τις προϋποθέσεις που θα επιλέξετε εσείς).

◀ Σε περίπτωση που δεν θέλετε ένα download να γίνει με τον Download Accelerator Plus, τότε πριν να πατήσετε το link, έχετε πατημένο το πλήκτρο Alt από το πληκτρολόγιό σας και έτσι θα ξεκινήσει η συμβατική διαδικασία downloading του browser σας.

◀ Σε περίπτωση που δεν ενεργοποιείται η διαδικασία downloading του Download Accelerator Plus γιατί το συγκεκριμένο αρχείο δεν υποστηρίζεται (σπάνια περίπτωση), τότε κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα Alt+Ctrl και κάνετε κλικ στο link για να ξεκινήσει το download.

◀ Από τις ρυθμίσεις του προγράμματος (Downloads->Options/Configuration) και την επιλογή Connection κάνετε τις ακόλουθες ρυθμίσεις: Επιλέξτε τον τύπο σύνδεσής σας στο Internet (από το Connection Type/Speed). Απενεργοποιήστε την επιλογή Disconnect After Downloading Is Complete (γιατί θα σας βγάζει από το Internet κάθε φορά που τελειώνετε το download). Στο Mirror Search ενεργοποιήστε και τις τρεις επιλογές και στο Country επιλέξτε Ελλάδα (ούτως ώστε να εντοπίζει πιο κοντινούς servers που θα σας δίνουν μεγαλύτερη ταχύτητα). Τέλος, στο Max Simultaneous Downloads πληκτρολογήστε το μέγιστο αριθμό downloads που θα επιτρέπετε στο πρόγραμμα να κάνει ταυτόχρονα (το default είναι 2).

◀ Πάλι στις ρυθμίσεις, αλλά αυτήν τη φορά στην επιλογή Download Completion υπάρχει μία σειρά από χρήσιμες εντολές που μπορείτε να ενεργοποιήσετε. Εάν η πρώτη επιλογή είναι ενεργοποιημένη, τότε ένα παράθυρο θα εμφανίζεται όποτε θα ολοκληρώνεται κάθε downloaded αρχείο. Εάν είναι ενεργοποιημένη η δεύτερη επιλογή, τότε θα κλείνει το πρόγραμμα όταν ολοκληρωθούν τα downloaded αρχεία. Εάν ενεργοποιήσετε την τρίτη επιλογή, τότε θα αφαιρούνται από τη λίστα με τα αρχεία όλα όσα έχετε κατεβάσει. Η τέταρτη και τελευταία επιλογή, εάν ενεργοποιηθεί, θα κλείνει αυτόματα τον υπολογιστή όταν τελειώσουν τα downloads. Τέλος, ενεργοποιώντας το Virus Checking και στη συνέχεια εντοπίζοντας με το Find το directory και το εκτελέσιμο αρχείο του Antivirus (π.χ. C:\Program Files\Norton AntiVirus\NAVW32.exe), θα μπορείτε να έχετε και προστασία, καθώς το Antivirus που θα επιλέξετε από το Find θα ελέγχει τα αρχεία για τυχόν μολύνσεις!

◀ Ανοίξτε τον download manager και από το μενού Downloads επιλέξτε το Download Basket. Με αυτόν τον τρόπο θα ενεργοποιηθεί ένα μικρό παραθυράκι πάνω αριστερά στην οθόνη, όπου μπορείτε να κάνετε drag'n'drop διάφορα links που θέλετε να κατεβάσετε (με αριστερό κλικ και κρατώντας το πατημένο). Το παράθυρο αυτό έχει την ιδιότητα να είναι always on top, δηλαδή θα βρίσκεται πάνω αριστερά στην οθόνη σας ανεξαρτήτως από το πόσα παράθυρα έχετε ανοιχτά.

◀ Από το κεντρικό μενού του download manager μπορείτε να ενεργοποιήσετε το εικονίδιο Hang Up (ένα μεγάλο κουτί στην toolbar). Η χρήση του είναι πολύ απλή. Αν, για παράδειγμα, θέλετε να κατεβάσετε ένα μεγάλο αρχείο με το Download Accelerator Plus, μπορείτε να το κάνετε τις βραδινές ώρες (είναι πιο φθηνή η χρέωση) ενεργοποιώντας την επιλογή Hang Up, η οποία θα αναλάβει να διακόψει τη σύν-

δεσή σας όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία. Ετσι, θα κοιμάστε και το Download Accelerator Plus θα δουλεύει για σας!

Αυτές ήταν κάποιες από τις βασικές λειτουργίες. Οσο για τις υπόλοιπες, θα τις μάθετε μόνοι σας με την εξάσκηση, τη συνεχή χρήση του προγράμματος και, φυσικά, με τη βοήθεια του μενού Help. Εάν αντιμετωπίσετε κάποιο πρόβλημα, μπορείτε να μου απευθύνετε τις ερωτήσεις σας μέσω e-mail. Κλείνοντας, θα ήθελα να αναφερθώ στην κόντρα μεταξύ GetRight και Download Accelerator Plus (DAP). Δεν πιστεύω ότι υπερέχει κάποιο από τα δύο έναντι του άλλου, απλώς απευθύνονται σε τελείως διαφορετικού είδους χρήστες. Και τα δύο προγράμματα έχουν τις ίδιες δυνατότητες, ενώ όσον αφορά στη διαφήμιση που κάνει το DAP για την κατά 300% μεγαλύτερη ταχύτητά του, δεν ευσταθεί. Επειτα από πολλές δόκιμες και αφού κατέβασα τα ίδια αρχεία και με τα δύο προγράμματα, οι διαφορές τους ήταν σπάνιες έως μηδαμινές. Τα πλεονεκτήματα του DAP είναι η FreeWare διάθεσή του, η απλή χρήση του και η πρακτική toolbar που ενσωματώνει στους browsers (ειδικά η επιλογή Leech είναι κορυφαία). Ολοκληρώνοντας, ελπίζω να σας βοήθησα και να έκανα τη ζωή σας λίγο πιο εύκολη. PC

Χρήσιμες λειτουργίες του Download Accelerator



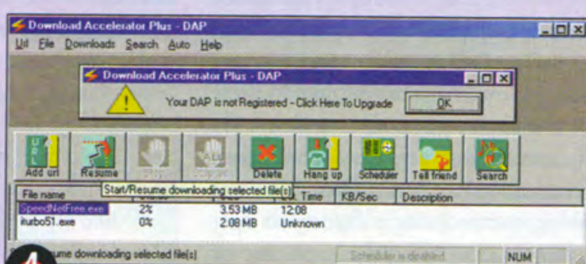
1 Από την toolbar που θα μπει αυτόματα στον browser σας πολύ χρήσιμη είναι η επιλογή Leech, η οποία σας εμφανίζει μία λίστα με όλα τα διαθέσιμα downloads της συγκεκριμένης σελίδας που μπορείτε να κατεβάσετε στο άψε σβήσε.



2 Πάλι από την toolbar του browser σας, κάνοντας κλικ στην επιλογή Options εμφανίζεται ένα μενού με πολλές εύχρηστες επιλογές.



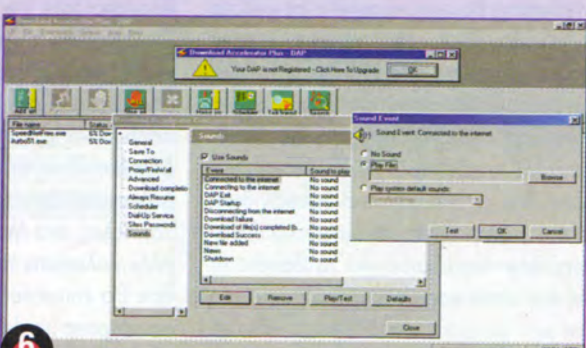
3 Κάνοντας κλικ σε ένα αρχείο θα εμφανιστεί αυτό το μενού. Θα περιμένετε λίγο μέχρι το πρόγραμμα να ολοκληρώσει την FTP έρευνά του.



4 Κάνοντας κλικ στο όνομα ενός αρχείου και έπειτα Resume ενεργοποιείται η διαδικασία από το σημείο όπου είχε σταματήσει την προηγούμενη φορά.



5 Με τα πλήκτρα Stop και Stop All μπορείτε να σταματήσετε το κατέβασμα ενός συγκεκριμένου αρχείου ή και όλων στη λίστα σας.



6 Από το μενού Downloads->Options/Configuration και από εκεί στο Sounds μπορείτε να αναθέσετε σε κάθε action από έναν συγκεκριμένο ήχο της επιλογής σας.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

Ανακτώντας folders σε Visual C++ — Μέρος 26ο

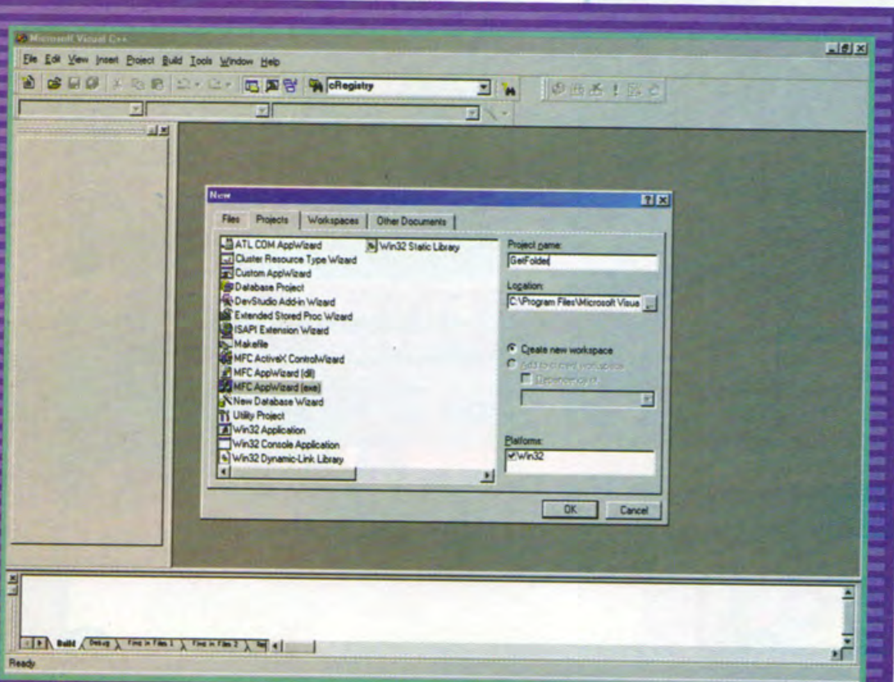
Ο ελεύθερος χρόνος ανάμεσα στις εορταστικές "κραιπάλες" προδιαθέτει για περαιτέρω ενασχόληση με το ευγενές "σπορ" του προγραμματισμού. Με αυτήν την ευκαιρία, λοιπόν, θα ασχοληθούμε αυτόν το μήνα με μία τεχνική χρήσιμη στην πλειονότητα των εφαρμογών που δομούμε. Πρόκειται για την υλοποίηση της παροχής δυνατότητας επιλογής ενός folder στο χρήστη.

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com

Ένας αξιοσέβαστος όγκος προγραμμάτων απαιτεί σε κάποιο σημείο της εκτέλεσής τους να δίδεται η δυνατότητα στο χρήστη να διαλέξει έναν φάκελο ή απλώς να περιηγηθεί τη δενδροειδή δομή των folders στο σκληρό δίσκο του. Η Visual C++, σε στενή συνεργασία με τις κλάσεις που χρησιμοποιεί το ίδιο το λειτουργικό, προσφέρει αυτήν τη δυνατότητα με σχετικά μικρό κόστος σε προγραμματιστική προσπάθεια. Με ένα κλασικό MFC project και τον κώδικα που ακολουθεί, θα είστε ικανοί να ανατρέξετε σε οποιοδήποτε directory του δίσκου σας.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΡΟΥΤΙΝΕΣ

Ως συνήθως, τα πάντα ξεκινούν από ένα MFC Project και τον αντίστοιχο AppWizard.

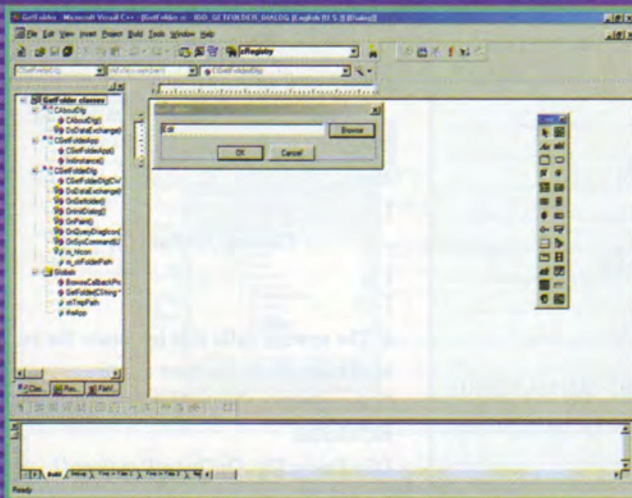


Ο MFC AppWizard για πολλοστή φορά στο προσκήνιο.

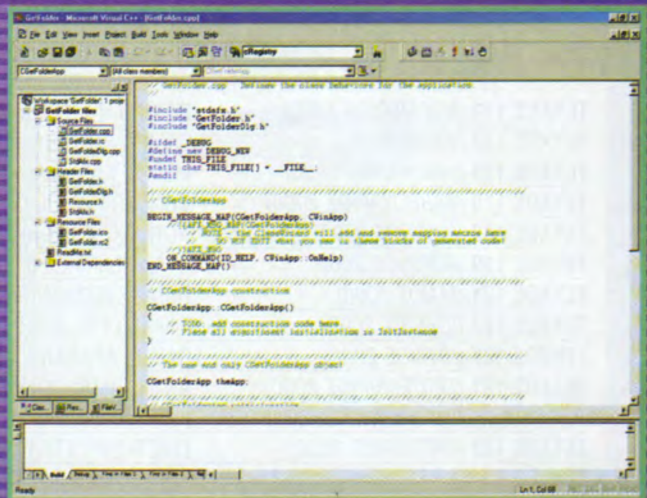
Εκκινήστε με το γνωστό τρόπο (έχουμε αναφερθεί διεξοδικά αρκετές φορές) μία απλή Dialog εφαρμογή με τίτλο GetFolder. Εκεί προσθέστε ένα edit box και ένα κουμπί με τίτλο Browse, για να πυροδοτεί τη δενδροειδή αναπαράσταση των περιεχομένων του σκληρού δίσκου. Στο edit box θα εμφανίζεται το όνομα του φακέλου που θα επιλέξει ο χρήστης. Στο ID του αντιστοιχούμε τη μεταβλητή m_strFolderPath. Η μεταβλητή strSelectedFolder είναι η αναφορά στο string του folder path που επέλεξε ο χρήστης. Οι συναρτήσεις που αναλαμβάνουν τον κυρίως φόρτο εργασίας είναι οι BrowseCallbackProc και GetFolder. Προσέξτε το ρόλο του δείκτη προς το interface IshellFolder με όνομα pDesktopFolder. Αυτός, μαζί με το αντικείμενο bi του τύπου BROWSEINFOA, είναι τα κλειδιά της υλοποίησης.

Ο ΚΩΔΙΚΑΣ

```
strSelectedFolder
// GetFolderDlg.cpp : implementation file //
#include "stdafx.h"
#include "GetFolder.h"
#include "GetFolderDlg.h"
#ifdef _DEBUG
#define new DEBUG_NEW
#undef THIS_FILE
static char THIS_FILE[] = __FILE__;
#endif
//////////////////////////////////////////////////////
// CAboutDlg dialog used for App About
class CAboutDlg : public CDialog
{
public:
CAboutDlg();
// Dialog Data
//{{AFX_DATA(CAboutDlg)
enum { IDD = IDD_ABOUTBOX };
//}}AFX_DATA
// ClassWizard generated virtual function
overrides
//{{AFX_VIRTUAL(CAboutDlg)
protected:
virtual void
```



"Χτίζουμε" ένα λιτό dialog για να "στεγάσει" το όνομα του folder που θα επιλεχθεί.



Προσθέτουμε τις απαραίτητες συναρτήσεις στο αρχείο GetFolderDlg.cpp.

```
DoDataExchange(CDataExchange* pDX); //
DDX/DDV support
//}}AFX_VIRTUAL
// Implementation
protected:
//{{AFX_MSG(CAboutDlg)
//}}AFX_MSG
DECLARE_MESSAGE_MAP()
};
CAboutDlg::CAboutDlg() :
CDialog(CAboutDlg::IDD)
{
//{{AFX_DATA_INIT(CAboutDlg)
//}}AFX_DATA_INIT
}
void
CAboutDlg::DoDataExchange(CDataExchang
e* pDX)
{
CDialog::DoDataExchange(pDX);
//{{AFX_DATA_MAP(CAboutDlg)
//}}AFX_DATA_MAP
}
BEGIN_MESSAGE_MAP(CAboutDlg,
CDialog)
//{{AFX_MSG_MAP(CAboutDlg)
        // No message handlers
//}}AFX_MSG_MAP
END_MESSAGE_MAP()
//////////////////////////////////////////////////////
// CGetFolderDlg dialog
CGetFolderDlg::CGetFolderDlg(CWnd*
pParent /*=NULL*/)
: CDialog(CGetFolderDlg::IDD, pParent)
{
//{{AFX_DATA_INIT(CGetFolderDlg)
m_strFolderPath = _T("");
//}}AFX_DATA_INIT
// Note that LoadIcon does not require a
subsequent DestroyIcon in Win32
m_hIcon = AfxGetApp()-
>LoadIcon(IDR_MAINFRAME);
}
void
CGetFolderDlg::DoDataExchange(CDataExch
ange* pDX)
{
CDialog::DoDataExchange(pDX);
//{{AFX_DATA_MAP(CGetFolderDlg)
DDX_Text(pDX, IDC_ED_FOLDER,
m_strFolderPath);
//}}AFX_DATA_MAP
}
BEGIN_MESSAGE_MAP(CGetFolderDlg,
CDialog)
//{{AFX_MSG_MAP(CGetFolderDlg)
ON_WM_SYSCOMMAND()
ON_WM_PAINT()
ON_WM_QUERYDRAGICON()
ON_BN_CLICKED(ID_GETFOLDER,
OnGetfolder)
//}}AFX_MSG_MAP
END_MESSAGE_MAP()

//////////////////////////////////////////////////////
// CGetFolderDlg message handlers

BOOL CGetFolderDlg::OnInitDialog()
{
CDialog::OnInitDialog();
// Add "About..." menu item to system menu.
// IDM_ABOUTBOX must be in the system
command range.
ASSERT((IDM_ABOUTBOX & 0xFFF0) ==
IDM_ABOUTBOX);
ASSERT(IDM_ABOUTBOX < 0xF000);
CMenu* pSysMenu =
GetSystemMenu(FALSE);
if (pSysMenu != NULL)
{
        CString strAboutMenu;

strAboutMenu.LoadString(IDS_ABOUTBOX)
;
                if (!strAboutMenu.IsEmpty())
```

Δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας (ή αλλιώς προγραμματιστικό tip!)

Δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις που, ενώ τα πάντα είναι προγραμματισμένα σύμφωνα με τις προσταγές της γλώσσας, η εκτέλεση της εφαρμογής είναι προβληματική. Η αιτία ενδέχεται να είναι κάποιο απαρχαιωμένο DLL συστήματος. Για παράδειγμα, το interface IShellFolder που χρησιμοποιήσαμε στις ρουτίνες μας σε αυτό το τεύχος αντλείται από το Shell32.dll και απαιτεί την 4.00 έκδοσή του. Τα αρχεία που πρέπει να διαφυλάττετε και να υποψιάζεστε πρώτα, όταν οι εφαρμογές συμπεριφέρονται περίεργα, είναι τα Comctl32.dll, Shell32.dll και Shlwapi.dll.

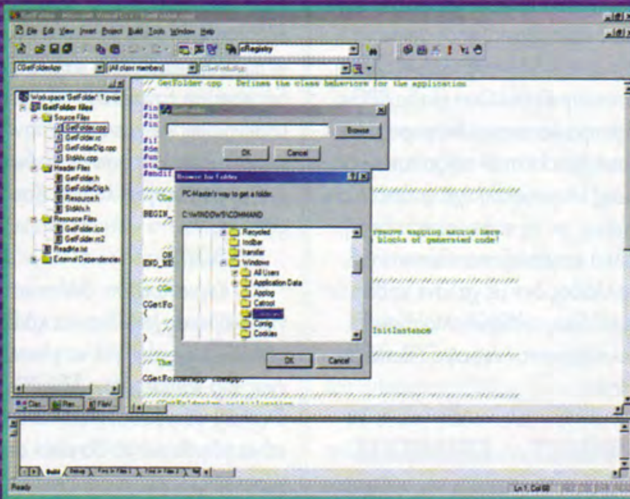
Θέματα προηγούμενων τευχών

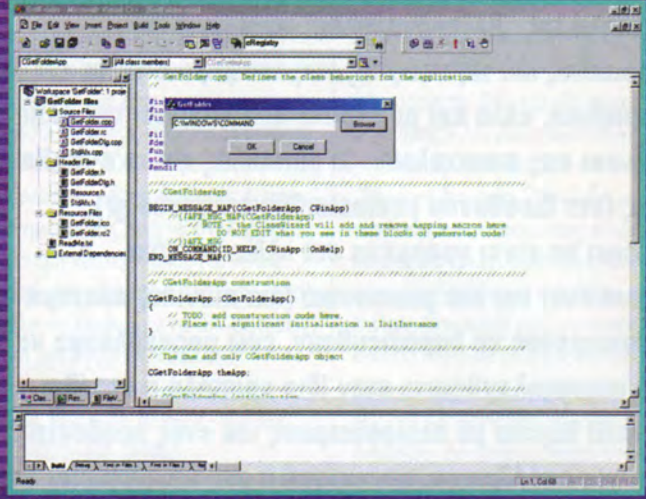
ΤΕΥΧΟΣ 111 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ
ΤΕΥΧΟΣ 112 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΕΥΧΟΣ 113 *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	ΜΕΝΟΥ ΚΑΙ... ΦΑΝΤΑΣΙΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 115 *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	CONTROLS & DIALOGS
ΤΕΥΧΟΣ 117 *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2000)*	ACTIVEX ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 119 *(ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000)*	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΕΙΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 121 *(ΜΑΪΟΣ 2000)*	ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 123 *(ΙΟΥΝΙΟΣ 2000)*	ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 125 *(ΙΟΥΛΙΟΣ 2000)*	ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 127 *(ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ 129 *(ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2000)*	ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΑ ΒΑΣΙΚΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 131 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX ΚΑΙ GAME PROGRAMMING
ΤΕΥΧΟΣ 133 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX No 2: Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ...
ΤΕΥΧΟΣ 135 *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2001)*	DIRECTX ΚΑΙ ΗΧΟΣ - ΑΡΧΙΣΑΝ ΤΑ ΟΡΓΑΝΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 136 *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2001)*	ON-LINE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ 137 *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2001)*	DIRECTX 8.0 SDK
ΤΕΥΧΟΣ 138 *(ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2001)*	C++ ΓΙΑ ΦΟΙΤΗΤΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 139 *(ΜΑΪΟΣ 2001)*	ΚΡΕΜΑΛΑ ΜΕ C++
ΤΕΥΧΟΣ 140 *(ΙΟΥΝΙΟΣ 2001)*	ΔΕΙΚΤΕΣ ΣΕ C++
ΤΕΥΧΟΣ 141 *(ΙΟΥΛΙΟΣ 2001)*	ΚΛΑΣΕΙΣ ΚΑΙ OVERLOADING
ΤΕΥΧΟΣ 142 *(ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 2001)*	ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ CD PLAYER
ΤΕΥΧΟΣ 143 *(ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2001)*	ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ & DLL
ΤΕΥΧΟΣ 144 *(ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2001)*	ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΣΧΗΜΑ ΣΤΙΣ ΦΟΡΜΕΣ
ΤΕΥΧΟΣ 145 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2001)*	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΓΙΑ DIALOG ΦΟΡΜΕΣ
ΤΕΥΧΟΣ 146 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2001)*	DEBUGGING ΣΤΗ VISUAL C++

```
		{
			pSysMenu-
>AppendMenu(MF_SEPARATOR);
			pSysMenu-
>AppendMenu(MF_STRING,
IDM_ABOUTBOX, strAboutMenu);
		}
}
// Set the icon for this dialog. The
framework does this automatically
// when the application's main window is not
a dialog
SetIcon(m_hIcon, TRUE);
// Set big icon
SetIcon(m_hIcon, FALSE);		//
Set small icon
// TODO: Add extra initialization here
return TRUE; // return TRUE unless you set
the focus to a control
}
void CGetFolderDlg::OnSysCommand(UINT
nID, LPARAM lParam)
{
if ((nID & 0xFFF0) == IDM_ABOUTBOX)
{
		CAboutDlg dlgAbout;
		dlgAbout.DoModal();
}
else
{
		CDialog::OnSysCommand(nID,
lParam);
}
}
// If you add a minimize button to your
dialog, you will need the code below
// to draw the icon. For MFC applications
using the document/view model,
// this is automatically done for you by the
framework.
void CGetFolderDlg::OnPaint()
{
if (IsIconic())
{
		CPaintDC dc(this); // device
context for painting
SendMessage(WM_ICONERASEBKGND,
(WPARAM) dc.GetSafeHdc(), 0);
		// Center icon in client rectangle
		int cxIcon =
GetSystemMetrics(SM_CXICON);
		int cyIcon =
GetSystemMetrics(SM_CYICON);
		CRect rect;
		GetClientRect(&rect);
		int x = (rect.Width() - cxIcon + 1)
/ 2;
		int y = (rect.Height() - cyIcon + 1)
/ 2;
		// Draw the icon
		dc.DrawIcon(x, y, m_hIcon);
}
else
{
		CDialog::OnPaint();
}
}
// The system calls this to obtain the cursor
to display while the user drags
// the minimized window.
HCURSOR
CGetFolderDlg::OnQueryDragIcon()
{
return (HCURSOR) m_hIcon;
}
CString strTmpPath;
int CALLBACK BrowseCallbackProc(HWND
hwnd, UINT uMsg, LPARAM lParam,
LPARAM lpData)
{
TCHAR szDir[MAX_PATH];
switch(uMsg){
case BFFM_INITIALIZED:
		if (lpData){
				strcpy(szDir,
strTmpPath.GetBuffer(strTmpPath.GetLengt
h()));
SendMessage(hwnd,BFFM_SETSELECTION,
TRUE,(LPARAM)szDir);
		}
		break;
case BFFM_SELCHANGED: {
if (SHGetPathFromIDList((LPITEMIDLIST)
lParam ,szDir)){
SendMessage(hwnd,BFFM_SETSTATUSTEXT
,0,(LPARAM)szDir);
}
```

Επικοινωνία με τη στήλη

Σε περίπτωση που κάτω από το χριστουγεννιάτικο δέντρο θα σας εξυπηρετούσε να υπήρχε και κανένα προγραμματιστικό tip του άμεσου ενδιαφέροντός σας, μην απευθυνθείτε στον Αγιο Βασίλη. Με ένα e-mail στη διεύθυνση vaggelis@compupress.gr οι προτάσεις σας γίνονται άρθρα στα προσεχή τεύχη του "PC Master". Διαλέξτε θέμα και καταθέστε ελεύθερα τις παρατηρήσεις σας...


Το πρόγραμμά μας σε πλήρη ανάπτυξη με το οικείο στυλ του Windows Explorer.


Ο επιλεγμένος φάκελος εμφανίζεται στο edit box. Από εκεί και πέρα οι απαιτήσεις του εκάστοτε προγράμματος καθορίζουν την ανάλογη εκμετάλλευσή του.

```
break;
}
default:
break;
}

return 0;
}
BOOL GetFolder(CString* strSelectedFolder,
        const char* lpszTitle,
        const HWND hwndOwner,
        const char* strRootFolder,
        const char* strStartFolder)
{
char pszDisplayName[MAX_PATH];
LPITEMIDLIST lpID;
BROWSEINFOA bi;
bi.hwndOwner = hwndOwner;
if (strRootFolder == NULL){
        bi.pidlRoot = NULL;
}else{
LPITEMIDLIST pIdl = NULL;
IShellFolder* pDesktopFolder;
char szPath[MAX_PATH];
OLECHAR olePath[MAX_PATH];
ULONG chEaten;
ULONG dwAttributes;
strcpy(szPath, (LPCTSTR)strRootFolder);
if
(SUCCEEDED(SHGetDesktopFolder(&pDeskt
opFolder)))
{
        MultiByteToWideChar(CP_ACP,
MB_PRECOMPOSED, szPath, -1, olePath,
MAX_PATH);
        pDesktopFolder-
>ParseDisplayName(NULL, NULL, olePath,
&chEaten, &pIdl, &dwAttributes);
                pDesktopFolder->Release();
}
bi.pidlRoot = pIdl;
}
bi.pszDisplayName = pszDisplayName;
bi.lpszTitle = lpszTitle;
bi.ulFlags = BIF_RETURNONLYFSDIRS |
BIF_STATUSTEXT;
bi.lpfn = BrowseCallbackProc;
if (strStartFolder == NULL){
        bi.lParam = FALSE;
}else{
        strTmpPath.Format("%s",
strStartFolder);
        bi.lParam = TRUE;
}
bi.iImage = NULL;
lpID = SHBrowseForFolderA(&bi);
if (lpID != NULL){
        BOOL b =
SHGetPathFromIDList(lpID,
pszDisplayName);
        if (b == TRUE){
                strSelectedFolder-
>Format("%s",pszDisplayName);
                return TRUE;
        }
}else{
        strSelectedFolder->Empty();
}
return FALSE;
}

void CGetFolderDlg::OnGetfolder()
{
CString strFolderPath;
if (GetFolder(&strFolderPath, "PC-Master's
way to get a folder.", this->m_hWnd, NULL,
NULL)){
        if (!strFolderPath.IsEmpty()){
                m_strFolderPath =
strFolderPath;
                UpdateData(FALSE);
        }
}
}
```

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ο κώδικας που παρατέθηκε μπορεί να μην αποτελεί μία αυτόνομη εφαρμογή με συγκεκριμένη λειτουργικότητα, αποτελεί, όμως, μία πολύτιμη προσθήκη για πλήθος προγραμμάτων. Μπορείτε να τον χρησιμοποιήσετε ως έχει, ακόμα και αν δεν είστε διατεθειμένοι να εξερευνήσετε τις δομές που εκμεταλλεύεται. Παρ' όλ' αυτά, αν αποσκοπείτε στην τροποποίησή του, καλό θα ήταν να πειραματιστείτε αρκετά με τις κλάσεις και τις ρουτίνες που χρησιμοποιεί.

Οπως ίσως θα έχετε καταλάβει, η στήλη αυτή δεν φιλοδοξεί να διδάξει ολοκληρωμένα και συστηματικά τα πάντα σχετικά με τη Visual C++. Στόχος της είναι να μυήσει στο κλίμα της όσους ενδιαφέρονται, ώστε να αποφασίσουν αν αξίζει τον κόπο να κάνουν αυτό το, ομολογουμένως, δύσκολο βήμα προς την εκμάθησή της. Οσο γι' αυτούς που ήδη έχουν ξεκινήσει την ενασχόλησή τους με τη γλώσσα, προσπαθούμε σε αρκετά τεύχη να καλύψουμε πιο εξεζητημένα θέματα, όπως τα DirectX ή το API των Windows. Μην ξεχνάτε πως εσείς διαμορφώνετε τα περιεχόμενα του "Programming" με τα γράμματά σας...

Αλληλογραφία

Φίλοι μας,
Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

ΕΙΜΑΙ ΕΝΑ ΜΕΤΑΛΛΟ...

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι ένα μέταλλο και παρ' όλο που στην αρχή είχα αποφασίσει να μην έχω ανάμειξη σε αυτόν τον πόλεμο μεταξύ των μεταλλάδων και των οπαδών της trance και pop, σου γράφω για να γίνω και εγώ ένας metal warrior και να υπερασπιστώ τη metal με το scythe μου.

Πρώτα απ' όλα πιστεύω ότι η "μουσική" που ακούγεται σήμερα στα clubs (βλ. trance, pop κ.ο.κ.) είναι ό,τι χειρότερο υπάρχει και δεν μπορεί να χαρακτηριστεί μουσική. Ακόμα δεν μπορώ να φανταστώ πώς τόσοι άνθρωποι πηγαίνουν στα clubs, γίνονται μια μάζα και το θεωρούν αυτό διασκέδαση. Εχω πάει δύο φορές σε club. Τη μία, μόλις είδα την ουρά αυτών που περίμεναν να μπουν, έφυγα και την άλλη, μόλις μπήκα μέσα και είδα τι γινόταν, έφυγα και πάλι αμέσως.

Η metal μουσική, κατά την άποψή μου, δεν είναι καθόλου ξεπερασμένη γιατί είναι διαχρονική και πάντα θα υπάρχουν άνθρωποι που θα την ακούνε. Πιστεύω ότι οι Iced Earth δεν αντέγραψαν τους Metallica αλλά απλώς πήραν κάποια στοιχεία απ' αυτούς όπως κάθε συγκρότημα στο ξεκίνημά του παίρνει στοιχεία από κάποιο άλλο επιτυχημένο συγκρότημα. Τέλος, η μουσική που θα πρέπει να ακούει κάποιος που παίζει RPGs είναι η metal, γιατί μόνο αυτή ταιριάζει με την ατμόσφαιρά τους.

Με εκτίμηση,
The metal warrior
theicedgrave@hotmail.com

Υ.Γ. 1: Hail to the Grave Digger. Το καινούριο τους CD είναι τέλειο.
Υ.Γ. 2: Let the Sign of the Hammer be our Guide.

Φίλε μας,
Ο σκιτσογράφος μας, όπως θα διαπιστώσεις, αποφάσισε να σχολιάσει δεόντως τη... μεταλλική ταυτότητά σου! Οσο για τα RPGs, προτιμώ να ακούω διάφορα επικά soundtracks όταν παίζω τον cleric μου (14ο επίπεδο έχει φτάσει ο άτιμος, με τις ευλογίες του Pelor), αλλά και ορισμένοι κλασικοί μεταλλάδες δεν με χαλάνε καθόλου, όπως ο Yngwie Malmsteen (ελπίζω να τον έγραψα σωστά!). Hail!



ΥΨΗΛΕΣ... ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Να που τα λέμε και πάλι, αυτή τη φορά για δύο άλλες επιδόσεις! Πρώτο παιχνίδι που τερμάτισα (χωρίς κωδικούς) ήταν το Max Payne. Μέσα σε δύο μέρες το έβγαλα νοκ-άουτ. Ηταν εξαιρετικό και η δουλειά που είχε γίνει φοβερή, αν και στις τελευταίες πίστες συνέχεια μου κολλούσε. Είχα κάνει τουλάχιστον 35 επανεκκινήσεις (15 στην τελευταία πίστα!). Χαλάλι του, όμως. Δεύτερο παιχνίδι που τερμάτισα (επίσης χωρίς κωδικούς) ήταν το Commandos 2: Men of Courage! Τι να πω, ήταν το κάτι άλλο. Από γραφικά, ατμόσφαιρα, μουσική, βίντεο, ήχο κ.λπ. τέλειο. Εκεί που τα χάλασε ήταν στα κολλήματα. Κολλούσε και μου πήγαινε στα Windows (πάλι καλά δηλαδή, αφού το ξαναέβαζα σε χρόνο μηδέν χωρίς να χρειαστεί επανεκκίνηση). Σας κούρασα με τα δικά μου, ε; Σας αφήνω, λοιπόν. Καλό gaming...
DREDORIS
Υ.Γ.: Κύριε Κράτσα, βάλτε παντού κάμερες (αν είναι και κρυφές ακόμα καλύτερα!) για να γίνετε ένας Big Vantor (όπως λέμε Big Brother), εάν, βέβαια, δεν το έχετε κάνει ήδη. Τα πάντα θα είναι στα χέρια σας!
Μανόλης Μανουσάκης
manusakis@ier.forthnet.gr

Φίλε Μανόλη,
Σε ευχαριστούμε που μοιράστηκες μαζί μας τις εμπειρίες σου από το χώρο του gaming. Οσο για τις κάμερες, δεν τις χρειάζομαι, γιατί απλώς... βρίσκομαι παντού! Επ, Χαρούλη, τι βλέπω; Αντί να φέρεις τρέχοντας τα καινούρια τιμόνια που σε έστειλα να παραλάβεις, κάθεσαι αραχτός και πίνεις τη φραπεδιά σου; Καλά, μόλις επιστρέψεις, θα δεις τι σου ετοιμάζει ο Big Brother... Στη Σκόπελο θα σε στείλω να κάνεις reviews παρέα με τον Πρόδρομο...

ΚΡΗΤΙΚΗ... ΚΡΙΤΙΚΗ

Hello κ. Κράτσα, Πατρίκο ή τέλος πάντων σε όποιον διαβάζει αυτό το e-mail.
Αν και 15 χρονών, είμαι ένας από τους παλιούς αναγνώστες του "PC Master", αφού σας διαβάζω 8 χρόνια, από μικρό παιδί δηλαδή. Μαζί σας μεγάλωσα. Περιττό να πω ότι είστε το the best of the best περιοδικό στον κόσμο (φυσικό είναι με τον Σαρκ Σατ αρχισυντάκτη). Είστε το πιο πλήρες και ξεχωριστό περιοδικό που υπάρχει. Δεν σας έχω στείλει ποτέ γράμμα ή e-mail γι' αυτό έπεσε όλο το γλείψιμο κατεβατό. Ας μπούμε, όμως, γρήγορα στο ψητό.
***1)** Εδώ, στο Ηράκλειο Κρήτης, δεν έχει βγει ακόμα το εκπληκτικό, φανταστικό, υπέροχο Heroes of Might and Magic 4 (φαίνεται*

ότι είμαι φανατικός της σειράς, ε;). Στην Αθήνα έχει βγει; Αν και στη σελίδα της 3DO δεν υπάρχει demo του, εγώ συνεχίζω να ελπίζω. Γι' αυτό αν βρείτε ή αν έχετε (μακάρι, Θεέ μου) κανένα demo του, pleaseeeeeeeee βάλτε το στο CD σας. Αν δεν έχετε, αρκούμαι και με ένα preview στη στήλη "PC Spy" ή και στο "Strategy HQ", βρε αδερφέ.

***2)** Εχω έναν "σύγχρονο" Intel Celeron στα 300MHz, με 192MB RAM, 50GB σκληρό, 52x CD-ROM και κάρτα γραφικών Diamond Viper V550. Πόσο καιρό λέτε να αντέξει να παίζει τα καινούρια παιχνίδια που θα βγαίνουν; Επειδή δεν προβλέπω να πάρω καινούριο υπολογιστή σε λιγότερο από 2 με 3 χρόνια, μου προτείνετε να πάρω PlayStation 2 ή κάποια άλλη κονσόλα;*

***3)** Ζήτω οι: Νίκος Κόντης, Αντρέας-Παρασκευάς Τσουρινάκης, Σωτήρης Μπέλλος, Βαγγέλης Κράτσας (σλουρπ), Γιάννης Πατρίκος (διπλό σλουρπ) και όλη η άλλη παρέα εκεί στα μπουντρούμια του "PC Master". Πραγματικά κάνετε εξαιρετική δουλειά. Αλήθεια, ο Σωτήρης Μπέλλος τι απέγινε;*

***4)** Δεν είναι βαθμολογία αυτή του Commandos 2 και του Diablo 2. Αντε, κ. Κλάδη συγχωρείστε, επειδή είστε καινούριος. Επίσης συγχωρεμένος και ο κ. Τσουρινάκης, ο οποίος δεν είναι κακό να κάνει πού και πού κανένα λάθος (όπως στη βαθμολογία του Diablo). Ουδείς αλάθητος. Μόνον ο Θεός. Επίσης, αν γίνεται, θα ήθελα στα reviews του κ. Τσουρινάκη να μη γίνονται αυτές οι αποκαλύψεις. Για παράδειγμα, στο review του Mystery of the Druids μας αποκαλύπτει το μεγαλύτερο μέρος του σεναρίου και μας λέει ότι ήθελε ένα λιγότερο happy end, άρα μας αποκαλύπτει ότι στο τέλος δεν πεθαίνει κανείς (ακόμα δεν το τερμάτισα, αλλά υποθέτω).*

***5)** Για την πειρατεία κ.λπ. δεν μιλάω, γιατί έχω καλυφθεί από άλλους. Ενα μόνο θα πω. Ακόμα και σε φακελάκι να μας δίνουν το CD, η πειρατεία πρέπει να μειωθεί. Τα αποτελέσματα έχουν αρχίσει να φαίνονται (π.χ. πώληση της Interplay). Πρέπει να λογικευθούμε όλοι.*

***6)** Σταματήστε πια αυτές τις συζητήσεις με τη μουσική. Βρε παιδιά, σε περιοδικό για υπολογιστές γράφετε. Εντάξει να πείτε κάτι και για τη μουσική, αλλά εσείς το 'χετε παρακάνει.*

Αυτάαααααααα. Τέλειωσα, επιτέλους.

Υ.Γ. 1: Ζήτω ο ΠΑΟ και ο ΟΦΗ.

Υ.Γ. 2: "PC Master" and Σαρκ Σατ rulezzzzzzz!!!!!!!!

Υ.Γ. 3: Σας παρακαλώ, σας ικετεύω (σλουρπ, σλουρπ), δημοσιεύστε το.

Υ.Γ. 4: Μην τους λυπάστε τους συντάκτες. Καθημερινό ψήσιμο σε καυτό λάδι και θερμοκρασία 137,345 βαθμούς Κελσίου.

Υ.Γ. 5: Γεια σας. I won't be back. (Σε 8 χρόνια πάλι θα σας ξαναγράψω).

Στιβακτάκης "Fallen Angel" Ραδάμανθυς

Stivrad@in.gr

Φίλε Ραδάμανθυ (πολύ ωραίο όνομα, παρεμπιπτόντως),

Ο Σαρκ Σατ σε ευχαριστεί θερμά για την αντικειμενική κριτική σου σε ό,τι αφορά την Υψηλότητά του και σου υπόσχεται πως θα συνεχίσει να επιδεικνύει την ίδια αυστηρότητα απέναντι στα ερπετά του γνωστού είδους Syntacticus PCMasterus, προκειμένου τα τελευταία να αναγνωρισθούν σύντομα ως είδη υπό εξαφάνιση και να μπορέσουμε έτσι να τα μοσχοπουλήσουμε στους ενδιαφερόμενους συλλέκτες. Οσον αφορά στο Heroes of Might & Magic 4, θα ενημερωθείς από τις στήλες μας για ό,τι νεότερο υπάρχει. Τέλος, περίμενε πρώτα να δούμε πώς θα πάει το Xbox πριν να αποφασίσεις για την αγορά κονσόλας.

ΤΑ ΝΗΣΙΑ ΜΑΟΥ-ΜΑΟΥ ΚΑΙ... ΟΙ DSL ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ!

Αγαπητό "PC Master" (τελικά σε "Αγαπητέ κύριε Κράτσα" μου βγήκε...),

Αρχικά, συγχαρητήρια κ.λπ. Εν τέλει, αξιότιμε κύριε Κράτσα, πάλι σ' εσένα έστειλα το e-mail (ο μέγας Πατρίκος έχει e-mail και ποιο είναι;)... Περνώ γρήγορα, όμως, στην επόμενη παράγραφο.

Κάποιος, κάποτε είχε κάνει ένα αφιέρωμα στους... δορυφόρους! Σοβαρά τώρα, ένας συντάκτης (δεν θυμάμαι ποιος) είχε γράψει ένα άρθρο για δορυφορικές συνδέσεις στο Internet. Είχε πει πολλά κι ωραία και από τότε έχει περάσει αρκετός καιρός. Δεν υπάρχουν εξελίξεις σ' αυτόν τον τομέα, τέτοιες ώστε να προκύψει κάποιο νέο άρθρο; Μπορείτε, ακόμα, να γράψετε ένα άρθρο σχετικά με τις εξελίξεις στα νησιά Μάου-Μάου... εεε, στην Ελλάδα εννοούσα, όσον αφορά στα cable modems, DSL και όλ' αυτά, στις τιμές κ.λπ. Σκέφτομαι συνέχεια τα περί συνδέσεων και θα 'θελα να δω ένα.. 20σέλιδο αφιέρωμα σε αυτές. Ισως είναι καιρός να ξεκολλήσουμε από τα καημένα τα 56άρια modems. Να θέλεις, βρε παιδί μου, να παίξεις κάποιο massive multiplayer online game και να... ντρέπεσαι! Π.χ., το Anarchy Online, όπως διάβασα, δεν απευθύνεται στους ταπεινούς 56k modemάδες. Και όσο διαβάζει κανείς τι έρχεται (Planetside, Halo κ.λπ.), παιχνίδια δηλαδή που, όπως αναμένεται, θα είναι... απαγορευμένος καρπός για τα φτωχά 56άρια, τρελλλλαίνεται! Ελπίζω ν' αλλάξει η κατάσταση σύντομα! Θα 'θελα να ξεκολλήσουμε από τις... χρεώσεις ανά δευτερόλεπτο (βλ. τηλεφωνικές συνδέσεις). Δεν μου αρέσει όταν βλέπω ότι, για παράδειγμα, πέρασα 3 ώρες on-line να λέω "άντε να βγω, να μη φορτώνω και το λογαριασμό" (και ας μη μιλάμε για μεγάλα ποσά). Και τι ώρες, μαρτυρικές συχνά! Ειδικά όταν σερφάρεις, ο χρόνος που περιμένεις να φορτώσει μία σελίδα είναι πολλαπλάσιος του χρόνου που μένεις σε αυτήν!



Αυτά τα λίγα (;)... Η απόφαση είναι δική σας!

Φιλικά, Νίκος "Sentenced" Παλακίδης

elmairon@hotmail.com

Υ.Γ. 1: Αν είναι εύκολο, Mister Kratsas, στείλτε μου μία απάντηση, για να ξέρω αν είναι να... περάσω ευχάριστα Χριστούγεννα, περιμένοντας το τεύχος Ιανουαρίου ή έστω του Φεβρουαρίου...:-)))

Υ.Γ. 2: Για το ότι μιλώ μία στον ενικό, μία στον πληθυντικό, δεν ξέρω τι φταίει! Οπως μου βγει κάθε φορά είναι...

Υ.Γ. 3: Κάπως θα 'πρεπε να κλείσω. Bye και καλή συνέχεια...

Φίλε Νίκο,

Για τις δορυφορικές συνδέσεις δεν ξαναγράψαμε μετά το άρθρο του Αμίλητου, επειδή τα γεγονότα μάς... πρόλαβαν! Σύντομα θα έχουμε νεότερα για τις ADSL, πλέον, συνδέσεις στη χώρα μας (πιστεύω ότι στο επόμενο τεύχος θα έχουμε πολλά να γράψουμε γι' αυτό το θέμα), μια και η απελευθέρωση της αγοράς των τηλεπικοινωνιών οδήγησε σε ταχύτατες και άκρως συναρπαστικές εξελίξεις! Οπως φαίνεται, λοιπόν, μάλλον θα ξεχάσεις τα 56άρια modems πολύ γρηγορότερα απ' ό,τι περίμενες...

ΤΩ ΑΓΝΩΣΤΩ ΣΥΝΤΑΚΤΗ

Χαιρετώ το πολυάσχολο λεφούσι: τα σέβη μου σε αυτούς με τα ματωμένα χέρια και ένα στεφάνι ελιάς στο άγαλμα του Αγνώστου Συντάκτη...

Αυτό το e-mail είναι απαύγασμα των ασίγαστων πόθων που νιώθω επί σειρά ετών, πόθων που φουντώνουν κάθε φορά που διαβάζω κάτι παρανοϊκό και "ερμαφρόδιτο" στην αλληλογραφία των αναγνωστών σου ή έπειτα από στιγμές έντονης και άλογης αντιπαράθεσής μου με το μισθοφάγο κατοικίδιο που έχουμε όλοι στα σπίτια μας. Παρ' ότι το γνωρίζετε οι περισσότεροι πολύ καλά, αφήστε με να το επισημάνω για όσους μόλις το έμπασαν στο σπίτι τους: Το μεγαλύτερο λάθος που μπορεί να κάνει κανείς, το οποίο θα σταθεί και η αρχή του τέλους του ανθρώπινου πολιτισμού, είναι να πιστέψει ότι είναι κύριος του υπολογιστή του. Πότε είναι η τελευταία φορά που του είπατε "όχι"; Pause and think about it...

Ο λόγος που δεν έχω γράψει τόσα χρόνια είναι γιατί ως τώρα δεν ήξερα σε ποια στήλη και σε ποιον συντάκτη να στείλω "το φαρμάκι συστημένο" (Πουλόπουλος για τους νεότερους σε ηλικία). Μόλις είδα τη στήλη "Troubleshooter" στο τελευταίο τεύχος, το χέρι μου οπλίστηκε και το πάθος που σιγόκαιγε... φούντωσε ("αυτό το φούντωμα θα μας φάει" - Παπαγιαννόπουλος: "Τζένη-Τζένη"). Βλέπετε, κανονικά θα έπρεπε να απευθυνθώ στη στήλη "Αλληλογραφία" για τη "βαρεμένη" άποψή μου, τα σεκλέτια μου και τα όμοια, στη στήλη "Τσουρινάκης-Ενταύθα" για τις... περιπέτειές μου και σε μία στήλη που δεν υπάρχει ακόμα (κακώς, πολύ κακώς) για μεθόδους καταστολής των "γινατιών" του υπολογιστή μου... Ακόμα, υπάρχει το πρόβλημα της ορθής διευθυνσιοδότησης του μηνύματός μου, αλλά όπως βλέπετε το έλυσα με έναν μάλλον πρωτότυπο τρόπο: το έστειλα σε κάμποσους από εσάς, και όπου "κάτσει" καλύτερα! Φυσικά, δεν ελπίζω σε δημοσίευση, αλλά μερικές απαντήσεις μέσα από τις στήλες σας θα με ικανοποιούσαν αφάνταστα. Για να μην πω ότι θα με εξευμενίσετε αρκετά ώστε να μη σας ξαναγράψω για κάποιο διάστημα... Ξεδάβω, λοιπόν, τις σημειώσεις μου και αρχίζω.

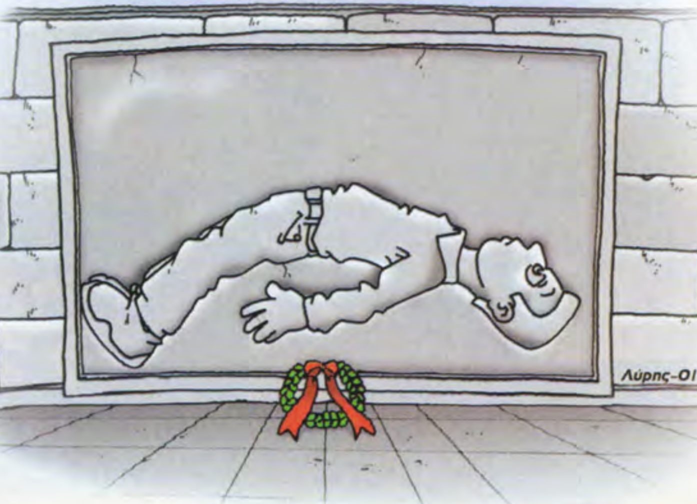
Οπως βλέπετε έχω αφήσει εντελώς έξω τα συνηθισμένα συγχαρητήρια για την ύλη σας κ.λπ. Ωστόσο, θα σας πω ένα μεγάλο μπράβο για την ποικιλία που έχετε κατορθώσει να περιλαμβάνετε στις σελίδες σας. Αντιλαμβάνεστε πιστεύω ότι εκ των πραγμάτων και δεδομένων των πολλών και διάφορων απαιτήσεων (ανάγκη ύπαρξης σελίδων με διαφημίσεις, κατανομή των "ουσιαστικών" σελίδων σε ένα μεγάλο αριθμό στηλών για την κάλυψη των διαφορετικών ενδιαφερόντων των αναγνωστών σας, προσπάθεια διατήρησης της τιμής του περιοδικού σε σταθερό επίπεδο παρά τις... αντίξοες οικονομικές συνθήκες κ.λπ.) ποτέ δεν θα είναι όλοι οι αναγνώστες σας απολύτως ικανοποιημένοι. Συνεπώς, προτάσεις για βελτίωση θα υπάρχουν πάντα. Να εκφράσω, λοιπόν, κι εγώ τις δικές μου:

***1)** Από καιρό ήθελα να ζητήσω/προτείνω να περιλάβετε μία στήλη με troubleshooting. Με προλάβατε - ευχαριστώ!*

***2)** Υποθέτω ότι τα previews που γράφετε είναι απόρροια της ενασχόλησής σας με το demo του υπό εξέτασιν παιχνιδιού. Αν είναι έτσι, δεν θα ήταν πιο σωστό (από άποψη πληρότητας και εγκυρότητας) να περιλαμβάνετε σε κάθε CD τα demos των παιχνιδιών που κάνετε preview στο τεύχος αυτό; Οσα χωράνε, φυσικά... Το ίδιο ισχύει και για τα προγράμματα/utilities και τη στήλη "Do it yourself".*

***3)** Κατά καιρούς και εντελώς σποραδικά, εμφανίζονται "αποσπάσματα" από την ιστορία της εξέλιξης διάφορων ειδών παιχνιδιών -κυρίως των adventures. Καλό θα ήταν να βάλετε στο πρόγραμμα μια πιο συστηματική παρουσίαση και μέσα από μία συγκεκριμένη στήλη (και όχι από 2-3 όπως τώρα) και χωρισμένη σε όσα μέρη είναι απαραίτητο, χωρίς εικόνες για να γλιτώσετε υπερπολύτιμο χώρο, να κάνετε μία αναδρομή στην ιστορία κάθε είδους, αναφέροντας τους τίτλους-σταθμούς, τις εταιρείες που άφησαν εποχή, αλλά και τους δημιουργούς που άλλαξαν το τοπίο. Πολύ ενδιαφέρον θα ήταν να ξέραμε τι απέγιναν αυτοί οι άνθρωποι και οι εταιρείες τους. Μία συνοπτική αλλά παρ' όλα αυτά λειτουργική δομή είναι αυτή του "γενεαλογικού δέντρου": με τι όνομα ξεκίνησε μία εταιρεία, πότε και από ποιους, πότε, πώς και γιατί μετονομάστηκε, από ποιον αγοράστηκε, πότε έκλεισε κ.λπ. Ο Ανδρέας κάνει πολύ καλή δουλειά στον τομέα αυτό και είμαι σίγουρος ότι έχει όλα τα απαραίτητα στοιχεία στα χέρια του, αλλά όπως είπα οι πληροφορίες είναι "πλίνθοι και κέραμοι ατάκτως ερριμμένοι"... Μια αξιέπαινη παρουσίαση ήταν αυτή της σειράς των Space Quests μέσα από τη στήλη "Abandonware". Μεγάλη έκπληξη μου προκάλεσε το γεγονός ότι δεν την έγραψε ο Ανδρέας! :-)*

***4)** Εχει ξεκινήσει μία προσπάθεια ξενάγησης στο μαγικό κόσμο των mods (Game Modifications). Πολύ καλή, αλλά κι εδώ θα πρέπει να γίνει πιο συστηματική δουλειά: Αντί για απλή παρουσίαση των mods που υπάρχουν για κάθε παιχνίδι, καλό θα ήταν να εμβαθύνατε στο πώς θα μπορούσε κάποιος φιλόδοξος φαν να φτιάξει το δικό του mod για ένα παιχνίδι. Θυμάμαι ότι είχα βρει ένα άρθρο στο Internet που περιέγραφε τις βασικές αρχές, τις γενικές μεθό-*



e-stores®

ΔΩΡΕΑΝ

Πανελλαδική αποστολή με ACS Courier

PC CD ROM · XBOX · Dreamcast · PlayStation · PS2 · GAME BOY ADVANCE

Computers • Consoles • Internet Center

Άνοιξε e-stores!

Το μοναδικό franchise που στηρίζει τους συνεργάτες του, για μια ασφαλή επένδυση στο χώρο των Η/Υ και των Videogames.

Εάν δεν μείνετε ικανοποιημένοι από την επένδυσή σας, εάν θέλετε να αλλάξετε αντικείμενο πώλησης ή περιοχή, ΜΟΝΟ εμείς σας αγοράζουμε μετρητοίς το κατάστημά σας.

Θέλετε να πουλάτε με τις χαμηλότερες τιμές της αγοράς και να κερδίζετε ? Ελάτε τώρα με τους ισχυρούς!

Πώληση Χονδρική - Λιανική

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ



136.900 δρχ. ή 5.330 δρχ./μήνα



122.900 δρχ. ή 4.790 δρχ./μήνα



e-stores®

DREAMCAST ACCESSORIES	
JOYPAD (SEGA)	12500
VIRTUAL MEMORY (SEGA)	12500
VIBRATION (SEGA)	8500
RGB SCART για DRC	3900

DREAMCAST GAMES	
CRAZY TAXI 2	18900
SONIC ADVENTURE 2	18900
SHENMUE 2	19900

PLAYSTATION ACCESSORIES	
DUAL SHOCK (SONY)	10900
JOYPAD (SONY)	5500
MEMORY (SONY)	5500
DUAL SHOCK 2 (SONY PS2)	10900
MEMORY 8M (SONY PS2)	14900
ACTION REPLAY 2	17900
DVD REMOTE CONTROL	6900
DVD REMOTE (SONY)	14900
MULTI TAP (SONY)	13900
MULTI TAP 2 (SONY PS2)	17900
JOYPAD	3000
MEMORY 1M	3000

PLAYSTATION 2 GAMES	
GRAND TURISMO 3	20990
DYNASTY WARRIORS 3	21990
METAL GEAR SOLID 2	25900
CRASH BANDICOOT 5	21990
PRO EVOLUTION SOCCER	21990
JAK & DAXTER	21990
GRAND THEFT AUTO 3	21990
ACE COMBAT 4	21990
TIME CRISIS 2 + GUN (SONY)	CALL
DEVIL MAY CRY	21990
SILENT HILL 2	21990

SERVICE ΚΑΙ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

e-stores - το στέκι σου στα Videogames.

Όλα τα είδη σε 12 άτοκες δόσεις!



43.900 δρχ. ή 1.690 δρχ./ μήνα

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΙΚΕΣ ΜΕ ΦΠΑ.

CONSOLES	
PSONE + DUAL SHOCK SONY	43900
PSONE + 2 x JOYPAD + MEMORY	41900
PSONE + 2 x DUAL SHOCK + MEMORY (ΟΛΑ SONY)	57900
PSONE + 2 x JOYPAD + MEMORY (ΟΛΑ SONY)	47900
PS2 + 2 x DUAL SHOCK 2 (SONY)	122900
PS2 + DUAL SHOCK 2 (SONY) + GT3	133900
PS2 + 2xDUAL SHOCK 2 + MEMORY 8M (ΟΛΑ SONY)	136900
PS2 + 2 x JOYPAD + MEMORY 8M (ΟΛΑ SONY)	126900
DREAMCAST + JOYPAD (SEGA)	44900
DREAMCAST + JOYPAD + MEMORY (ΟΛΑ SEGA)	61900
GAMEBOY ADVANCE CONSOLE	45900

45.900 δρχ.



Online shop

www.cyberstores.gr

Για τιμές Χονδρικής & πληροφορίες για Franchise επικοινωνήστε στο τηλ. 6018623



Μέλος του ομίλου εταιρειών GECO

Αγ. Παρασκευή: Μεσογείων 419, Εμπορικό κέντρο "Αίθριο"
Τηλ. 0106018623, Fax. 0106084129

ΣΥΝΤΟΜΑ ΠΑΝΤΟΥ

3-36 δόσεις VISA · MasterCard

e-mail: info@cyberstores.gr

δους και τα εργαλεία που χρειάζονται για ένα τέτοιο εγχείρημα. Θα ψάξω τα κιτάπια μου και αν το βρω, θα σας το στείλω. Είμαι σίγουρος ότι πολλοί θα ήθελαν να ασχοληθούν με κάτι τέτοιο, αφού είναι σαφώς ευκολότερο να χρησιμοποιήσεις μια ήδη έτοιμη -και δοκιμασμένη- μηχανή παιχνιδιού παρά να φτιάξεις μία από την αρχή.

5) *Το προαναφερθέν θα μπορούσε να επεκταθεί σε How to για τη δημιουργία παιχνιδιών γενικότερα. Είναι πιο δύσκολο και εξειδικευμένο, το καταλαβαίνω, αλλά πιο αποδοτικό και ουσιαστικό σίγουρα. Σε αντιστοιχία με τα προγράμματα δημιουργίας παιχνιδιών adventure (Adventure Maker κ.λπ.) και FPS (το Genesis3D, αν θυμάμαι καλά) που έχετε παρουσιάσει, υπάρχουν και άλλα προγράμματα ακόμα που κάποιος μπορεί να χρησιμοποιήσει για να φτιάξει σχεδόν οτιδήποτε επιθυμεί και ονειρεύεται (κάπου είχα αποθηκεύσει ένα bookmark σε μία ιδιαίτερα περιεκτική λίστα με τέτοια προγράμματα, αλλά την έφαγε το τελευταίο φορμάτ του σκληρού μου...).*

6) *Στο κλίμα των δύο τελευταίων προτάσεών μου είναι η ακόλουθη επισήμανση: Υπάρχει σε οικουμενικό επίπεδο μεταξύ των "χρηστών ψυχαγωγικών προγραμμάτων" μία αυξανόμενη αηδία με την κατεύθυνση που έχει πάρει η βιομηχανία ανάπτυξης παιχνιδιών για υπολογιστές.*

Δικαίως, αν θέλετε την άποψή μου. Οπως και να 'ναι, το κύμα αυτό των "αναρχικών χρηστών" έχει αποφασίσει να αντισταθεί σε αυτήν την τάση και να την πολεμήσει. Πώς; Με το να κόψει τα πόδια των κολοσσών που λέγονται εταιρείες παραγωγής και διανομής παιχνιδιών για υπολογιστές:

θα φτιάχνουν τα δικά τους παιχνίδια, τα οποία σε μέγεθος δεν θα ξεπερνούν τα 25MB σε μέγεθος και θα διανέμονται ΔΩΡΕΑΝ (ή έναντι πολύ μικρού αντιτίμου) μέσω του Internet! Οπως λένε οι ίδιοι, τα παιχνίδια αυτά δεν θα έχουν τίποτα να ζηλέψουν σε θέματα re-/playabilitiy και γραφικών, καθώς ο βασικός γνώμονας δημιουργίας τους θα είναι να προσφέρουν διασκέδαση και ουσία και όχι να καταναλώνουν τα resources των συστημάτων, κάνοντας έτσι υποχρεωτική τη συνεχή αναβάθμισή τους. Αυτό το είδος παιχνιδιών βαπτίστηκε Scratchware (!!!). Οι, δε, θέσεις και αποφάσεις των "αγανακτισμένων αιρετικών" είναι διατυπωμένες σε ένα... αρκετά παρορμητικό μανιφέστο, το Scratchware Manifesto. Μπορείτε να το βρείτε στη γνωστή διεύθυνση των underdogs (www.theunderdogs.org). Σας παροτρύνω να το διαβάσετε προσεκτικά και να το σχολιάσετε.

Οπως σας είπα και στην αρχή, αυτό το... "πόνημα" που μόλις διαβάσατε είναι το ξέσπασμα των πόθων μιας σειράς ετών, των καημών, θυμών, επιθυμιών και άλλων -ευγενών και μη- συναισθημάτων που μου χαρίσατε. Χαίρομαι που μου δόθηκε η ευκαιρία να τα μοιραστώ μαζί σας.

Να 'στε όλοι καλά,
Νίκος Αποστολέλλης
Μυτιλήνη
valliant69@otenet.gr

Υ.Γ. 1: (Ενας Θεός ξέρει μόνο πόσο μισώ τα υστερόγραφα, αλλά αυτήν την είδηση ήθελα να σας την προλάβω). Αφορά κυρίως στον Αντρέα και τη στήλη του "Adventure & RPG Update". Στο τελευταίο τεύχος του περιοδικού έκανες λόγο μέσα από τη στήλη αυτή για το Jack Orlando. Πριν από δύο μέρες, λοιπόν, το είδα να στολίζει το ράφι καταστήματος γνωστής αλυσίδας ειδών για υπολογιστές στη Μυτιλήνη. Αφαίρεσε την καθυστέρηση μέχρι να φτάσει κάθε τίτλος στην... παραμεθόριο και υπολόγισε πότε περίπου κυκλοφόρησε στην υπόλοιπη Ελλάδα. Πρόκειται για την Director's Cut έκδοση, είναι σε DVD-case και, αν θυμάμαι καλά, είναι αμετάφραστη. Δεν συγκράτησα το διανομέα, δυστυχώς...

Υ.Γ. 2: Ακολουθούν ορισμένες χρήσιμες διευθύνσεις:
http://www.ambrosine.com/resource.html
http://www.sheep-pen.co.uk/home/about.html

http://www.gameprogrammer.com/graphics.html
http://www.gameprog.com/
(ΟΓΚΟΣ πληροφοριών, σωστή Ακαδημία ;-)

Φίλε Νίκο,
Σε ευχαριστούμε θερμά για τις ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες προτάσεις σου και τη γόνιμη κριτική σου. Στα επόμενα τεύχη του περιοδικού θα δεις πολλά από αυτά να περνάνε στο στάδιο της υλοποίησης. Οσο για τα fan games, το "PC Master" τα έχει ήδη υποστηρίξει όσο κανένα άλλο περιοδικό και, φυσικά, θα συνεχίσει να το πράττει και στο μέλλον. Να 'σαι κι εσύ καλά και να μας ξαναγράψεις λίαν συντόμως από την όμορφη Μυτιλήνη!

ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΚΑΡΑΓΚΟΥΝΑ, Ο... ΝΤΑΛΑΡΑΣ!

Αγαπητό περιοδικό,
Είμαι από τους καινούριους αναγνώστες σας και θα ήθελα να σας συγχαρώ για την ποικιλία των πληροφοριών που μας παρέχετε.
Εκ πρώτης, θα ήθελα να σας θερμοπαρακαλέσω να κάνετε (αν θέλετε) μία αναφορά στο παιχνίδι Delta Force: Land Warrior. Θα ήθελα οπωσδήποτε να ξέρω τη γνώμη των ειδικών (δηλαδή τη δική σας) πάνω στο συγκεκριμένο παιχνίδι, γιατί ορισμένοι δηλώνουν κατενθουσιασμένοι από αυτό, ενώ εμένα δεν μου άρεσε καθόλου. Δεύτερον, αναφερόμενος στον Holy War, θα ήθελα πάρα πολύ να εκφράσω και τη δική μου άποψη. Δεν λέω, και το heavy metal καλό είναι, και το rock καλό είναι, και γενικά όλα τα είδη μουσικής. Ομως, δεν θα πρέπει να ξεχνάμε και την ελληνική μουσική. Τόσα και τόσα τραγούδια έχουμε, βρε παιδιά (παραδοσιακά, λαϊκά, έντεχνα, ρεμπέτικα), δηλαδή τίποτα από όλα αυτά δεν ανταποκρίνεται πια στις προτιμήσεις των σημερινών Ελλήνων; Σε έρευνες που έχουν διεξαχθεί, σε παγκόσμιο επίπεδο, η Ελλάδα είναι η χώρα η οποία υπερτερεί από όλες τις υπόλοιπες σε όλους τους τομείς των τραγουδιών. Γιατί, λοιπόν, να μην ακούμε ελληνικά τραγούδια, έστω και Βανδή (μπλιαχ!), και να προτιμάμε μια χούφτα παλαβών που χτυπιούνται σαν ψάρια έξω απ' το νερό; Φυσικά, απευθύνομαι σε άτομα τα οποία πιστεύουν ότι μόνο η ξένη μουσική είναι μουσική που "ακούγεται". Τέλος, θα ήθελα να συμφωνήσω με τον Viper. Ασχημη είναι και η Καραγκούνα, βρε παιδιά;
Υ.Γ. 1: Ελπίζω σε δημοσίευση.
Υ.Γ. 2: Νταλάρας for ever.
Sonic
bdaba@hol.gr

Φίλε μας,
Τις απόψεις των συντακτών μας μπορείς να τις διαβάζεις στα reviews που δημοσιεύουμε στο περιοδικό. Οσο για τον Holy War, ο φανατισμός πάντοτε οδηγεί σε λανθασμένες εκτιμήσεις. Ούτε οι ξένοι καλλιτέχνες είναι "ψάρια που χτυπιούνται έξω απ' το νερό" ούτε, βέβαια, οι Ελληνες είναι συλλήβδην "σκύλοι", ή ατάλαντοι, ή δεν ξέρω τι άλλο. Καλά και ενδιαφέροντα ακούσματα υπάρχουν παντού και αυτή ακριβώς η πολυφωνία και η ποικιλία είναι, τελικά, που ανάγει τη μουσική σε μία από τις πλέον συναρπαστικές τέχνες και την ακοή μας σε μια πολύτιμη αίσθηση. Κατά τα άλλα... Stranglers forever (αν δεν το έλεγα, θα έσκαγα)!

ΠΕΡΙ ΒΙΝΥΛΙΟΥ, ΜΕΡΟΣ Β΄

Αγαπητό "PC Master", Αυτή τη στιγμή ο γάτος μου είναι στην αγκαλιά μου και προσπαθεί να φτάσει το γνωστό περιοδικό για να διαβάσει το review... εεε, συγγνώμη, λάθος. Στο τεύχος Νοεμβρίου, διάβασα το γράμμα κάποιου Νίκου Δαγδιλέλη, ο οποίος αναφέρεται στη μαγεία του Βινυλίου. Εχω και πικάπ και CD player και τη συλλογή των δίσκων μου την απέκτησα όταν φοιτητής ων και με περιορισμένο βαλάντιο, πήρα ένα πολύ φθηνό (30.000) στερεοφωνικό, με πικάπ, κασετόφωνο και ραδιόφωνο, το οποίο είχε χαμηλή τιμή μόνο και μόνο γιατί ήταν "ξεπερασμένης"

Αλληλογραφία

τεχνολογίας. Τώρα, έχω ένα καταπληκτικό στερεοφωνικό, δεύτερο χέρι, βέβαια, το οποίο μου χάρισε η νονά μου. Με λίγη φροντίδα και σέρβις έγινε σαν καινούριο. Λοιπόν, από το μηχάνημα της πλάκας, είμαι τώρα στην τάξη Α. Μόνο η κεφαλή του πικάπ κάνει 15.000! Μου αρέσουν εξίσου οι δίσκοι και τα CDs, διάβασα μάλιστα στο καταπληκτικό site www.howstuffworks.com - το οποίο θεωρώ πολύ αξιόπιστο - ότι τα CDs λόγω του μεγάλου ρυθμού δειγματοληψίας και της μεγάλης ψηφιακής λέξης, στο κοινό ανθρώπινο αυτί (όχι του Μότσαρτ ή του Μπετόβεν, ε;) ακούγονται όπως μια (καλή) αναλογική ηχογράφηση. Βέβαια, οι άτιμοι οι δίσκοι θέλουν πολλή φροντίδα, καθάρισμα κ.λπ. Πάντως, ενώ έχω 100+ δίσκους, δεν έχω καταστρέψει κανέναν, ενώ με 50 CDs έχω ήδη καταστρέψει δύο (τι είναι αυτά περί αφθαρσίας τους;)! Για περισσότερα, επισκεφτείτε ένα newsgroup (rec.audio.misc π.χ.) και εντρυφήστε στα βιβλία ηλεκτρονικής. Αυτά περί "Σαρκ Σατ" κ.λπ. καθόλου δεν με τρομάζουν. Μπροστά στο λοχαγό μου στο στρατό ο αρχισυντάκτης σας είναι αγγελούδι. Άλλωστε, ο "Ξέρετε ποιος" βγάζει ένα τόοοοσο καλό περιοδικό, ενώ ο λοχαγός μου είχε τα χειρότερα άρματα, τους χειρότερους φαντάρους και τα χειρότερα ηλεκτρολογικά του στρατοπέδου. Σας προειδοποιώ, λοιπόν, ότι ως ηλεκτρολόγος, θα κάνω ό,τι μου περνά από το χέρι να σας κάνω το βίο αβίωτο, αν δεν δημοσιεύσετε το γράμμα μου. Θα παρακολουθώ (τον καθένα ξεχωριστά, εννοείται) πότε θα παίζετε το αγαπημένο σας παιχνίδι και την πιο γλυκιά στιγμή, όταν θα το τερματίζετε, τσακ, θα σας κόβω το ρεύμα! Χε χε χε.

Τζωρτζακάκης Δημήτριος,
Ηράκλειο Κρήτης
dimtzort@otenet.gr

Φίλε Δημήτρη,
Χωρίς να θέλω να σε απογοητεύσω, η κεφαλή των 15.000 δρχ. καμία απολύτως σχέση δεν έχει με "τάξη Α'". Με κεφαλή τέτοιας αξίας δεν έχει, μάλιστα, κανένα απολύτως νόημα να ακούς δίσκους βινυλίου, αφού το μόνο που κερδίζεις είναι η... επιπλέον ταλαιπωρία όταν βάζεις και βγάζεις τους δίσκους, τους καθαρίζεις, ενώ τσαντίζεσαι όταν σκονίζονται ή όταν δεν μπορείς να αλλάξεις τραγούδι με το πάτημα ενός πλήκτρου κ.ο.κ. Βέβαια, εντάξει, προφανώς διαθέτεις κάποια LPs που σου αρέσουν και δεν θέλεις να τα αποχωριστείς. Σύμφωνοι, άκουσέ με, όμως, και θα με θυμηθείς: Πάρε ένα recorder, σύνδεσε το στερεοφωνικό με το PC σου και γράψε τα όλα σε CDs. Θα τα ακούς με την ησυχία σου χωρίς να μπλέκεις με βελόνες και... κλωστές!

1821

Αγαπητό "PC Master",
Δεν θα αρχίσω με τα κλασικά (πλέον) συγχαρητήρια, γιατί σχεδόν όλοι μας έχουμε βαρεθεί :-) να τα γράφουμε και οι υπόλοιποι να τα διαβάζουν. Είναι η πρώτη φορά που επικοινωνώ με το αγαπημένο μου περιοδικό και αυτό με αφορμή μία πληροφορία που είχα διαβάσει σε παλαιότερη έκδοση (νομίζω στο τεύχος Σεπτεμβρίου ή Οκτωβρίου και συγχωρέστε με εάν κάνω λάθος) ότι ετοιμάζεται ελληνικό παιχνίδι στρατηγικής με τίτλο 1821. Θα ήθελα, λοιπόν, να γίνει κάποια ενημέρωση για την πορεία αυτού του παιχνιδιού.

Είθε ο πολυχρονεμένος μας αρχισυντάκτης να μας έχει όλους καλά!

Δεν μπορώ, και να θέλω, να πω κάτι άλλο, γιατί έγκυρες πληροφορίες μου λένε ότι παρήγγειλε καινούριο μαστίγιο με 1.000.000



άκρες και καινούριο τροχό (ΙΕΡΑ ΕΞΕΤΑΣΗ).

Αλήθεια, ο προηγούμενος τροχός που αγόρασε πριν από έξι (6) μήνες πότε πάλιωσε κιόλας;

Υπομονή, αγαπητοί συντάκτες, υπομονή. Κάποτε θα τελειώσουν τα βάσανα (ΠΟΤΕ !!!!)

Βαγγέλης Κοντογεώργος
vkon@eurocom.gr

Φίλε Βαγγέλη,
Στις 13 Νοεμβρίου η Despec Multimedia μας έστειλε τα πρώτα screenshots από το παιχνίδι, ενώ μας ενημέρωσε πως "μέσα στην εβδομάδα" θα έχουμε στα χέρια μας demo, σε 10 ημέρες θα μας έρθει για review η full version και στις αρχές Δεκεμβρίου το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στα καταστήματα. Demo και full version δεν είδαμε μέχρι τώρα, όσο για την κυκλοφορία του στα καταστήματα, τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές μόλις έχει μπει ο Δεκέμβριος, οπότε επιφυλασσόμαστε...

ΤΟ ΠΟΝΤΙΚΙ ΠΟΥ... ΕΚΛΕΨΕ ΚΑΡΔΙΕΣ!

Γεια σας.
Πρόσφατα αγόρασα το τελευταίο τεύχος του περιοδικού και απλώς ήθελα να σας πω τα συγχαρητήριά μου, αφού βλέπω με μεγάλη χαρά ότι το "PC Master" καλυτερεύει συνεχώς! Η ιδέα για να συμπεριληφθεί στο CD η στήλη "Most Wanted" είναι αρκετά καλή και οικονομική από άποψη σελίδων για το περιοδικό. Επίσης, τέλεια θεωρώ τη στήλη με την παρουσίαση των Game Mods, αν και καλά θα ήταν να γινόταν μικρότερη παρουσίαση σε περισσότερα mods. Το mouse που συμπεριλήφθηκε μου χρησίμεψε πολύ λόγω του τύπου του καλωδίου του, επειδή έτσι ελευθέρωσα μια παράλληλη θύρα από το PC μου (το προηγούμενο mouse ήταν σε παράλληλη) που τη χρειαζόμουν για να συνδέσω άλλη συσκευή. Μικρή απογοήτευση ήταν η αύξηση της τιμής του περιοδικού, αλλά παρ' όλα αυτά δεν είναι ακριβό.

Αυτό το mail δεν θέλω να δημοσιευτεί, απλώς το έγραψα για να σας ενθαρρύνω κι άλλο για την ορθή πορεία που ακολουθείτε και την πολύ καλή δουλειά που κάνετε.

Εύχομαι καλή συνέχεια :)

Υ.Γ.: Χαιρετίσματα και στον Νίκο "psyman", ο οποίος, αν δεν κάνω λάθος, στο review του Startopia ανέφερε στην αρχή τους Astral Projection και χάρηκα που υπάρχει και συντάκτης που ακούει τέτοιου είδους μουσική. Το συγκεκριμένο group είναι ένα από τα πιο αγαπημένα μου, αφού έχουν κάνει καταπληκτικά tracks, που δεν τα βαριέμαι ποτέ.

Ορέστης Παναγούλας
astralcyborg@yahoo.gr

Φίλε Ορέστη,
Χαιρόμαστε που σου άρεσε το χαριτωμένο... τρωκτικό (βλέπεις, σκεφτήκαμε πως, αφού οι αναγνώστες μας είναι... γάτες, τι το καλύτερο από ένα ποντίκι για δώρο;) αλλά και η ιδέα μας με τα .pdf αρχεία στο CD. Αυτόν το μήνα έχουμε για εσάς τη λύση του Resident Evil 3, καθώς και ένα κουπόνι όπου μπορείτε να ψηφίσετε ποιες στήλες θέλετε να συμπεριλάβουμε σε .pdf αρχεία στα μελλοντικά τεύχη μας. Ο Νίκος σου ανταποδίδει... αγωνιστικούς χαιρετισμούς!

ΑΧ, ΑΥΤΑ ΤΑ BUGS!

Αγαπητέ κύριε Κράτσα,
Αρχικά, θα ήθελα να εκφράσω τα συγχαρητήριά μου για το περιοδικό σας. Οφείλω να σας ομολογήσω ότι διαβάζω κάθε μήνα αρκετά περιοδικά του χώρου. Ωστόσο, η δουλειά που γίνεται στο περιοδικό σας και στο αδερφό περιοδικό "Computer Για Ολους" είναι, αν μη τι άλλο, ολοκληρωμένη και σε συνδυασμό τα δύο περιοδικά αποτελούν ιδανικό τρόπο ενημέρωσης για κάθε ολοκληρωμένο χρήστη υπολογιστή.

Αφορμή του γράμματός μου αποτελούν τα παιχνίδια και τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν κατά καιρούς οι χρήστες για να καταφέρουν να τα τρέξουν. Εχω καταλήξει στην άποψη ότι κάθε

Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

SOFTWARE

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα C&C Tiberian Sun (6.000), C&C Tiberian Sun: Firestorm (5.500), Outlive (6.000), Worms Armageddon (5.000) μαζί με το manual στα κουτιά τους. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ορέστης Παναγούλας
Τηλέφωνο: 0972-897334
E-mail: ASTRALCYBORG@YAHOO.GR

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Myth 2 (3.500), Age Of Empires 2 (7.500), Age Of Empires 2:Conquerors (5.500), Longest Journey (8.000), Planescape Torment (5.500), Ubik(en) (3.000), Septerra Core (4.500) μαζί με το manual στα κουτιά τους. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ορέστης Παναγούλας
Τηλέφωνο: 0972-897334
E-mail: ASTRALCYBORG@YAHOO.GR

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ αυθεντικά σε χαμηλή τιμή τα: The Longest Journey, F1 2000, Fade to Black. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος Παπαδάκης
Τηλέφωνο: 6433264, 0945-297627

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια PC-PSX-PSX2-DC και προγράμματα από 1.000 δρχ., καθώς και δωρεάν λύσεις, cracks και patches για όλα τα παιχνίδια. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πάνος
Τηλέφωνο: 0944-681637
E-mail: wildmediagames@yahoo.com

HARDWARE

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ DVD Hitachi GD2500 4x 24x μαζί με κάρτα αποκωδικοποίησης Creative DxR3 μόνο 30.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωνσταντίνος Μπίκας
Τηλέφωνο: 031-413704, 0972-334574

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Celeron 300MHz και original τα: Kick-Off 98GR, FIFA 97, NBA Live 98, NFS2SE και Cybermage. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος Πλευριτάκης
Τηλέφωνο: 0841-33159

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Gameboy Color 15.000 δρχ. ελαφρώς μεταχειρισμένο και με μπαταρίες δώρο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αριστείδης Ποζρικίδης
Τηλέφωνο: 031-445122

παιχνίδι έχει το δικό του χαρακτήρα, με τις παραξενιές του και τα τερτίπια του και πρέπει κάθε φορά να βρίσκεις τα κουμπιά του για να το δαμάσεις. Η καινούρια στήλη σας "Troubleshooter", η οποία κατά τη γνώμη μου έλειπε από το περιοδικό, θα έπρεπε να επικεντρωθεί αποκλειστικά σε αυτό. Θα αναφέρω δύο παραδείγματα για να ενισχύσω την άποψή μου: Όταν κυκλοφόρησε το παιχνίδι Anachronox πήγα και το αγόρασα αμέσως, πριν καν να διαβάσω το review του κ. Τσουριβάκη (συγχώρα με, δάσκαλε!). Το παιχνίδι δεν έλεγε να τρέξει με τίποτα, παρ' όλο που ο υπολογιστής μου είναι PIII 800, με 256MB RAM κ.λπ. Η ένδειξη στην οθόνη έγραφε "can't load renderer". Μια επίσκεψη στο επίσημο site του Anachronox και κυρίως στο forum μού αποκάλυψε πως δεν ήμουν μόνος. Η πρώτη γνωμάτευση ήταν ότι η κάρτα γραφικών έπρεπε να υποστηρίζει OpenGL. Η ταπεινή μου πλέον nVIDIA TNT2 M64 δεν το υποστήριζε, αλλά και χρήστες με GeForce κάρτες είχαν το ίδιο πρόβλημα. Αφού, τελικά, κατέβασα από το site opengl.org το κατάλληλο πρόγραμμα, το παιχνίδι κολλούσε στην πρώτη οθόνη! Στο τέλος ανακάλυψα πως το δεύτερο πρόβλημα ήταν ότι το παιχνίδι δεν υποστήριζε την, κοινή πλέον, onboard κάρτα ήχου AC '97. Οταν την απενεργοποίησα, το παιχνίδι έτρεξε κανονικά (χωρίς ήχο όμως!). Καταλήγοντας, θέλω να τονίσω ότι κανένα περιοδικό δεν αναφέρθηκε στα ανωτέρω, αν και απασχολούσαν δεκάδες χρήστες που ήθελαν να παίξουν το εκπληκτικό αυτό παιχνίδι. Το εκπληκτικότερο είναι πως ακόμη δεν έχει κυκλοφορήσει επίσημο patch από την EIDOS, αν και οι εκκλήσεις από το forum του επίσημου site ήταν έντονες.

Το δεύτερο παράδειγμα έρχεται από το περιβόητο Schizm. Το αγόρασα στην DVD έκδοσή του (απαράδεκτη συσκευασία, ούτε μία σελίδα manual!). Το παιχνίδι εγκαταστάθηκε κανονικά, αλλά τη δεύτερη φορά που πήγα να το τρέξω απλώς δεν το αναγνώριζε το PIONEER DVD μου.

Περιττό να αναφέρω πως έψαξα το μισό Internet και κατέβασα το άλλο μισό για να βρω λύση, αλλά τίποτε δεν δούλεψε. Τελικά, διάβασα στο τεύχος Δεκεμβρίου από τον κ. Τσουρινάκη ότι απλώς το παιχνίδι δεν έτρεχε στα DVDs της PIONEER! Πραγματικά ανακουφίστηκα μόνο και μόνο γιατί βρήκα, επιτέλους, τι φταίει. Βέβαια, το μοναδικό (αλλά όχι αμελητέο) κέρδος από όλη αυτή την ταλαιπωρία είναι πως μαθαίνεις τον υπολογιστή σου και τα δικά του τερτίπια (γιατί και αυτός έχει).

Τελειώνοντας, θα ήθελα να τονίσω πως είναι πολύ σημαντικό σε κάθε review του περιοδικού να αναφέρονται τόσο τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι συντάκτες με κάθε παιχνίδι όσο και τα patches που τυχόν κυκλοφορούν. Μόνο στα reviews του κ. Τσουρινάκη (πρωτοπόρος και σε αυτό) αναφέρονται προβλήματα λειτουργικότητας και απόδοσης και σίγουρα του αξίζουν πολλά συγχαρητήρια γι' αυτό.

Οι αναγνώστες του περιοδικού είναι, εκτός των άλλων, και καταναλωτές που ψάχνουν μια πηγή ενημέρωσης για ό,τι πρόκειται να αγοράσουν. Οι ελάχιστες απαιτήσεις κάθε παιχνιδιού που καταγράφονται στην αρχή κάθε review είναι σημαντικές, σε καμιά όμως περίπτωση δεν αντικατοπτρίζουν την πραγματικότητα γύρω από τη σωστή λειτουργία ενός παιχνιδιού. Κάθε εξασέλιδο αφιέρωμα σε παιχνίδι είναι καλοδεχούμενο, αλλά μια γνώμη για τη σωστή λειτουργία του παιχνιδιού είναι πολύ σημαντική και κάνει πιο προσωπική τη σχέση του συντάκτη με τον αναγνώστη.

Επίσης, μια μηνιαία στήλη με το όνομα "Patches and Fixes", όπου θα αναφερόταν επιγραμματικά σε ό,τι νεότερο patch κυκλοφορεί γύρω από κάθε καινούριο παιχνίδι, πιστεύω πως θα βοηθούσε πολύ κόσμο και θα ανέβαζε κι άλλο το ήδη υψηλό επίπεδο του περιοδικού σας.

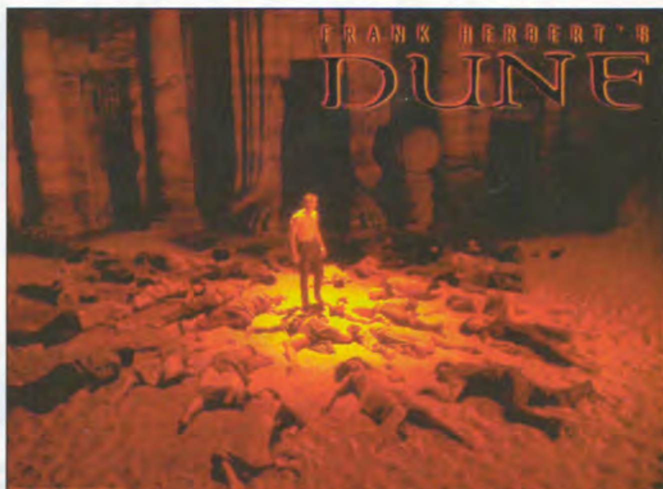
Ειλικρινά δικός σας,
Χάλκος Δημήτρης
dchalkos@hotmail.com

Φίλε Δημήτρη,
Στο τεύχος που κρατάς στα χέρια σου θα διαβάσεις την απάντηση της Beacon Multimedia, αντιπροσώπου του Schizm στην Ελλάδα, για το πρόβλημα που προκλήθηκε και για το οποίο πολύ σωστά έγραψε ο Ανδρέας. Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά λόγια σου και θα λάβουμε πολύ σοβαρά υπόψη μας τις προτάσεις σου. Αδικείς, πάντως, τους υπόλοιπους συντάκτες του περιοδικού, οι οποίοι συχνότατα αναφέρουν τις όποιες εμπειρίες αποκόμισαν κατά τη διάρκεια ενός review, αλλά απ' ό,τι κατάλαβα... μάλλον είσαι φανατικός adventurer και διαβάζεις μόνο Τσουρινάκη, οπότε δικαιολογείσαι! PC

Εν αναμονή του "Lord of the Rings" κανένας σινεφίλ δεν μπορεί να κάτσει σε ησυχία. Εμείς κάνουμε ό,τι μπορούμε για να σας βοηθήσουμε, παρουσιάζοντας νέες κυκλοφορίες.

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

(FRANK HERBERT'S) DUNE



Σκηνοθεσία
John Harisson

Σενάριο
Frank Herbert, John Harisson (τηλεοπτικό σενάριο)

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
William Hurt (Duke Leto Atreides)
Alec Newman (I) (Paul Atreides/Muad'Dib)
Saskia Reeves (Lady Jessica Atreides)

Αράκις: Πλανήτης της άμμου και της λειψυδρίας, πλανήτης στο κέντρο του σύμπαντος.

Ισως οι παλαιότεροι ανάμεσά μας (καθώς και όσοι "νέοι" ψάχνουν φανατικά για κλασικές ταινίες Ε.Φ.) να θυμούνται το "**Dune**" του **David Lynch**. Τι ίσως, σίγουρα δηλαδή, αφού μιλάμε για μία από τις ακριβότερες παραγωγές στο χώρο της επιστημονικής φαντασίας. Γι' αυτούς, λοιπόν, αρκεί να αναφέρω πως μια νέα εκδοχή του βιβλίου, τηλεοπτική αυτή τη φορά, ήδη τιμά τα ράφια των βιντεοκλάμπ. Το review είναι για τους υπόλοιπους!

Το "Dune" θεωρείται ένα από τα αριστουργήματα της επιστημονικής φαντασίας. Ο **Frank Herbert** κατάφερε να μεταφέρει στο χαρτί έναν κόσμο μοναδικής σύλληψης, όπου το σύμπαν κυβερνάται από "φατρίες", οικογένειες ουσιαστικά, οι οποίες έχουν ως "κοινό συντονιστή τους" τον Αυτοκράτορα. Κάθε μεγάλη οικογένεια έχει ως έδρα της έναν πλανήτη, ο οποίος ουσιαστικά αποτελεί το "σπίτι" της - κάτι σαν μία... φεουδαρχία διαπλανητικών προδιαγραφών! Η βασική, λοιπόν, ιστορία του "Dune" περιστρέφεται γύρω από δύο από αυτές τις οικογένειες, τον Αυτοκράτορα και έναν μικρό πλανήτη με το όνομα Αράκις. Κάποια χρονική στιγμή ο Αυτοκράτορας διατάζει τον οίκο των Ατρειδών ("House Atreides") να αναλάβει την εποπτεία αυτού του μικρού πλανήτη, με τελικό στόχο την αύξηση παραγωγής του "καρυκεύματος" (Spice). Οι προηγούμενοι "κάτοχοι" του πλανήτη, ο οίκος των Χαρκόνεν (House Harkonen), δεν είναι και τόσο ευχαριστημένοι από αυτή την αφαίρεση της εξουσίας τους και έτσι θα κάνουν το παν για να επιστρέψει ο Αράκις στα χέρια τους. Πριν ακόμη η οικογένεια των Ατρειδών να εγκατασταθεί στον πλανήτη, ο γιος του ... αρχι-Ατρείδη, ο Paul Ατρείδης, αρχίζει να έχει κάποια περίεργα οράματα που περιλαμβάνουν το θάνατο του πατέρα του, μία όμορφη κοπέλα με γαλάζια μάτια και αρκετές... ερήμους. Σύντομα ο Paul μαθαίνει πως τα όνειρά του είναι, ως έναν βαθμό, προφητικά, αφού δεν αποτελούν παρά εικόνες από τα γεγονότα που θα λάβουν χώρα στην επιφάνεια του Αράκις, του Dune.



Η επίσημη αφίσα προώθησης της σειράς. Ναι, μη σας φαίνεται περίεργο. Οταν εμείς εδώ βλέπουμε τη "Λάμψη", στο εξωτερικό βλέπουν μίνι-σειρές όπως το "Dune".

Ο Αράκις ονομάζεται και Dune ("αμμόλοφος"), λόγω του περιβάλλοντός του: τεράστιες, αχανείς εκτάσεις άμμου, στις οποίες ποτέ δεν πέφτει ούτε σταγόνα βροχής. Ο Dune κατοικείται από τους Φρέμεν, μία περίεργη φυλή, της οποίας βασικό χαρακτηριστικό είναι τα έντονα γαλάζια μάτια, τα οποία αποτελούν επακόλουθο της εκτεταμένης έκθεσης στο καρύκευμα. Φυσικά, υπάρχει και το ίδιο το καρύκευμα, γύρω από το οποίο περιστρέφεται η ιστορία. Αυτό δεν είναι παρά μία ουσία, η οποία επεκτείνει την αντίληψη όποιου τη λάβει, ενώ κάνει - με... υπόπτως απερίγραπτους τρόπους! - δυνατά τα διαπλανητικά ταξίδια σε μεγάλες αποστάσεις. Ολη η οικονομία της αυτοκρατορίας βασίζεται στο διαπλανητικό εμπόριο, που γίνεται δυνατό μόνο με τη χρήση του καρυκεύματος, το οποίο μπορεί κανείς να βρει μόνο στην επιφάνεια του Dune, όπου τώρα πια "φιλοξενούνται" οι Ατρείδες, οι Φρέμεν και τα σκουλήκια. Και πάμε στα σκουλήκια, λοιπόν! Ξεχάστε ό,τι ίσως γνωρίζατε για τα μικρά, για άλλους χαριτωμένα και για άλλους απεχθή, μέλη του γήινου ζωικού βασιλείου. Ενα σκουλήκι του Αράκις πλησιάζει σε μέγεθος έναν μοντέρνο ουρανοξύστη, γεγονός που αμέσως τα καθιστά ιδιαίτερα επικίνδυνα και όχι ό,τι καλύτερο για ένα χαριτωμένο κατοικίδιο. Επιπλέον μειονέκτημά τους, πλην του ότι δεν είναι μικρά, χνουδωτά και χαριτωμένα αλλά τεράστια, κτηνώδη και αποκρουστικά, είναι το γεγονός πως έλκονται από οτιδήποτε παράγει παλμούς. Ετσι, λοιπόν, όλα τα προαναφερθέντα αρχίζουν να συνδέονται σε μία μοναδική ιστορία, η οποία περιλαμβάνει φιλίες, έχθρες, ίντριγκες και, φυσικά, πολλή - πολλή περιπέτεια.


CINE news

✖ **Resident Evil:** Πλησιάζει η ώρα που θα δούμε στις κινηματογραφικές αίθουσες το "Resident Evil" και ως ταινία. Η μόδα ήρθε και καθιερώθηκε, τελικά, και μάλλον θα πρέπει να περιμένουμε να δούμε ακόμη περισσότερα παιχνίδια με τη μορφή ταινιών. Τέλος πάντων, ακόμη και αν πολλές αντίστοιχες προσπάθειες γνώρισαν τραγική αποτυχία (Mario Bros κανείς;), το σίγουρο είναι πως στο "Resident Evil" θα μπορούμε να απολαύσουμε ζόμπι, σκοτεινή ατμόσφαιρα και τη Mila Jovovitch εξοπλισμένη με... μεγάλα πολυβόλα!

✖ **Matrix 2 - PC Matrix:** Φημολογείται πως, τελικά, θα βγουν 4 ταινίες με θέμα το "Matrix", μία εκ των οποίων θα είναι το "PC Matrix" από την εταιρεία Compuversal (θυγατρική της "μαμάς" μας, Compupress). Στο "PC Matrix" ο νέος και όμορφος hacker (το ρόλο του οποίου παίζει ο αξιολάτρευτος Κουράφαλος - που είδαμε στο πολύ καλό "Ulysses Jones and the abandonware treasure"), συντροφιά με τον υπέρ-προγραμματιστή Silegnav (τον οποίο θα υποδύεται ο ελληνικής καταγωγής Vangelis Alevritis) και τον μέντορα Rex (Κάρης Χλάδης), πρέπει να αντιμετωπίσουν τον υπερπράκτορα Kratsman και το εξωτερικό υποπρόγραμμα Kafoura-1 σε μία προσπάθεια να σώσουν το ανθρώπινο γένος. Η ταινία θα έχει παράλληλο σενάριο με τα "άλλα" Matrix, ενώ δεν έχει συζητηθεί η πιθανότητα τριλογίας.

✖ **Scrooged:** Δεν ανήκει, βέβαια, στα νέα, αλλά μια και είμαστε ακόμη σε... χιονισμένες και γιορτινές περιόδους (ναι, και καλά θα χιονίσει... τέλος πάντων!), να σας θυμίσω πως κυκλοφορεί σε DVD το περίφημο "Scrooged", μία σύγχρονη εκδοχή της κλασικής ιστορίας του κατηφή και θεοτσιγκούναρου Σκρουτζ, τον οποίο επισκέπτονται τρία φαντάσματα, δείχνοντάς του το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον του, αν δεν αλλάξει στάση απέναντι στον υπόλοιπο κόσμο. Ο εκπληκτικός Bill Murray δίνει... ρέστα ως Σκρουτζ σε μία ταινία που, έτσι και αλλιώς, λόγω χριστουγεννιάτικου κλίματος αξίζει να... επιθεωρήσετε. Προσέξτε το ύφος των πρωταγωνιστών, όταν ο Bill Murray προτείνει "να χρησιμοποιήσουν συρραπτικό". Οταν δείτε την ταινία θα καταλάβετε τι εννοώ!

SWORDFISH

Σκηνοθεσία
Dominic Sena
Σενάριο
Skip Woods
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
John Travolta (Gabriel Shear)
Hugh Jackman (Stanley Jobson)

Σύντομα θα κυκλοφορήσει σε βιντεοκασέτα η μεγαλύτερη και πιο "εφετζίδικη" περιπέτεια που κινείται θεματολογικά στο χώρο της πληροφορικής μετά το "Hackers". Ο λόγος για το "**Swordfish**", το οποίο ήδη μπορείτε να βρείτε σε DVD στα περισσότερα καταστήματα ενοικίασης ταινιών.

Το Swordfish προβλήθηκε στις ελληνικές αίθουσες το καλοκαίρι που μας πέρασε, γνωρίζοντας μια μέτρια επιτυχία, αφού μιλάμε και για θερινή περίοδο, όπου η κίνηση των κινηματογράφων δεν βρίσκεται στο "φόρτε" της. Θα έλεγε κανείς πως ηθελημένα έγινε αυτή η κίνηση, ως μία "ουδέτερη δοκιμή" του "Swordfish" μετά το... αξέχαστο φιάσκο του "Battlefield Earth". Ελα μου, όμως, που το Swordfish είναι καλό! Δεν μιλάμε, φυσικά, για τη νέα ταινία που θα φέρει επανάσταση στο χώρο της περιπέτειας, αλλά για μία αξιοπρεπή περιπέτεια που βλέπεται ευχάριστα.

Στο Swordfish, λοιπόν, ο **Travolta** παίζει το ρόλο του τρομοκράτη Gabriel Shear, ο οποίος καταφέρνει, αξιοποιώντας τις... "ικανότητες" της βοηθού του Ginger (Halle Berry), να πείσει τον Stanley Jobson (Hugh Jackman) να τον βοηθήσει. Ο Stanley θα πρέπει να "χακάρει" τα κατάλληλα συστήματα ασφαλείας έτσι ώστε ο Gabriel, η Ginger και οι.... πιστοί τους κομάντο να μπορέσουν να βουτήξουν τα χρήματα του "σχεδίου Swordfish". Το ίδιο το "σχέδιο Swordfish" είναι, όπως και ο ρόλος κάθε χαρακτήρα που εμπλέκεται στην επίθεση, περίεργο: Πρόκειται για κυβερνητικά χρήματα που ουσιαστικά μένουν ανεκμετάλλευτα και τοκίζονται, τα οποία ο Gabriel πιστεύει πως θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για καλό σκοπό. Βέβαια, το ποιος είναι ο Gabriel και το τι θεωρεί "καλό σκοπό" είναι μία άλλη υπόθεση, όπως ακριβώς είναι και η πραγματική ταυτότητα της Ginger ή τα κίνητρα του Stanley. Ο ίδιος ο Stanley αρχικά αποφασίζει να λάβει μέρος στο όλο σχέδιο με την ελπίδα να ξαναδεί από κοντά το μόνο πράγμα στον κόσμο που αγαπά περισσότερο από τους υπολογιστές: την κόρη του. Το ίδιο το σχέδιο του φαίνεται εύκολο, ειδικά αφού ο Stanley αντιμετωπίζει τον κώδικα ως δεύτερη γλώσσα του, όντας ένα είδος "Μπετόβεν του προγραμματισμού". Σύντομα, όμως, όταν αρχίζουν να διαφαίνονται καθαρά περισσότερα στοιχεία τόσο για την επίθεση και τη φύση της όσο και για τις επιπτώσεις της, ο Stanley καταλαβαίνει πως έχει πια μπλέξει για τα καλά. Το "Swordfish" είναι, αν θα μπορούσαμε να το πούμε έτσι, μία "περιπέτεια χαρακτήρων". Δεν βασίζεται δηλαδή στο ίδιο το σενάριο, το οποίο παρ' όλα αυτά, είναι αξιοπρεπές σε σχέση με άλλες περιπέτειες, αλλά στους χαρακτήρες που αυτό δημιουργεί και "πλάθει" ο κινηματογραφικός φακός.



Αν δεν το έχετε καταλάβει, δύο από τους τέσσερις εικονιζόμενους έπαιζαν και στο "X-Men".

New DVD Releases

- 102 Dalmatians
- Christmas Carol
- Alice in Wonderland
- All about Eve
- An affair to remember
- Anastasia
- Bless the child
- Conspiracy
- Dead Sexy
- Diabolique
- Exit Wounds
- Guarding Tes
- Hidden Agenda

Master of puzzles

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Δημιουργία-Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, nassos@freemail.gr

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

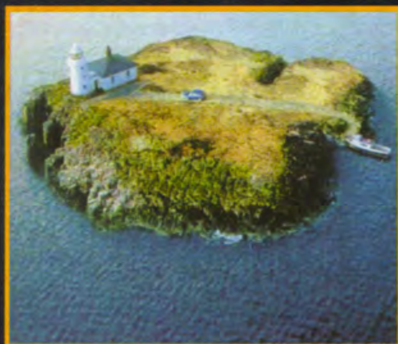


10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΗΣ ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑΣ "ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ"

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΩΝ ΕΚΔΟΣΕΩΝ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



ΠΩΛΕΙΤΑΙ

Αυτοκίνητο μάρκας Volkswagen Golf, μοντέλο 1985, χρώματος μπλε. Μόνο 15 χιλιόμετρα, έχει χρησιμοποιηθεί μόνο η όπισθεν και η πρώτη ταχύτητα. Σε άριστη κατάσταση, με λάστιχα, τακάκια, λάδια και βενζίνη (!!) από τη μάνα του. Μόνο ένα άτομο το έχει οδηγήσει ποτέ. Μεγάλη ευκαιρία!

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

20 ΒΑΘΜΟΙ

B	I	O	L	O	G	I	C	A	L	W	A	R	F	A	R	E	F	G	D
N	A	S	S	O	S	T	R	A	L	A	L	A	L	A	E	O	T	N	I
W	N	E	R	T	T	T	Y	U	I	C	N	I	X	O	T	F	S	D	M
S	W	N	N	O	N	N	A	C	R	O	T	A	T	S	A	V	E	D	E
X	A	A	O	T	A	V	B	G	T	Y	H	N	M	J	L	U	N	W	N
E	P	B	T	E	T	F	R	E	D	N	E	B	D	N	I	M	S	O	S
D	S	A	A	L	U	E	R	T	Y	U	I	O	P	P	A	D	O	L	I
A	A	L	N	E	M	S	D	M	E	G	A	P	O	L	T	F	V	F	O
N	G	A	E	I	D	M	M	E	D	I	K	I	T	R	O	G	I	G	N
E	E	B	D	O	E	A	D	F	G	H	H	H	R	F	R	I	S	A	S
R	M	O	T	H	E	R	S	H	I	P	N	S	F	T	G	K	I	N	H
G	E	K	D	S	R	S	B	Y	U	I	O	E	V	G	I	E	O	G	I
S	S	S	C	E	F	E	G	D	I	A	B	L	O	E	G	X	N	A	F
A	E	O	R	I	N	C	A	S	D	F	G	T	O	K	A	P	F	M	T
G	A	B	R	I	E	L	K	N	I	G	H	T	I	Y	G	L	V	A	E
N	A	Y	T	H	E	X	T	R	O	P	I	A	N	S	A	O	G	D	R
E	T	R	O	P	S	N	A	R	T	O	I	B	I	P	G	R	H	E	G
I	A	S	T	A	S	I	S	F	I	E	L	D	S	I	A	E	N	U	B
L	D	I	S	T	R	U	P	T	O	R	A	R	M	O	R	R	I	S	V
A	L	I	E	N	D	I	M	E	N	S	I	O	N	T	S	A	K	A	S

Θέμα: Το μοναδικό X-Com 3 (δεν βγαίνουν πια τέτοια παιχνίδια...)

1 BIOLOGICAL WARFARE
2 RETALIATOR
3 TOXIN C
4 ALIEN DIMENSION
5 DIMENSION SHIFTER
6 MIND BENDER
7 WOLFGANG AMADEUS
8 ALIEN GAS GRENADE
9 DEVASTATOR CANNON
10 GABRIEL KNIGHT
11 BOSKO BALABAN
12 DISTRUPTOR ARMOR
13 BATTLESHIP
14 MOTHERSHIP
15 MUTANTS
16 EXTROPIANS
17 MARSEC
18 MEGAPOL
19 SENSOVISION
20 DIABLO
21 PSYKE
22 MEGASPAWN
23 MEDI KIT
24 STASIS FIELD
25 BIO TRANSPORT
26 EXPLORER

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ο τρίτος άρχοντάς του αναμένεται με ανυπομονησία.

1	2	3	4	5

1 **Τι σημαίνουν τα αρχικά της οργάνωσης S.E.L.F. στο X-Com3;**

O. Sentient Engine Liberation Front

B. Sentinel Earth Liberation Front

G. Sopa, Ela Lalaki Fae!

2 **Τι σημάδι έχει ο Harry Potter στο μέτωπό του;**

S. Eνα Smilie

R. Eναν κεραυνό

M. Μία καρδιά με βέλος που γράφει "Λόλα For Ever"

3 **Στην επική ιστορία κόμιξ Camelot 3000, ο Tristan μετεμψυχώθηκε στο σώμα:**

A. Ενός μεταλλαγμένου

K. Ενός αετού

I. Μίας γυναίκας

4 **Η δημιουργός εταιρεία του Throne Of Darkness.**

O. Cick Entertainment

L. Blizzard

Z. Bullfrog

5 **Ποιο από τα παρακάτω θα μπορούσε να είναι το αγαπημένο παιχνίδι της Δαμανάκη;**

S. Zoo Tycoon

D. Schizm: Mysterious Journey

N. Red Faction

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







THRONE OF DARKNESS — SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY — ZOO TYCOON — RED FACTION — STRIFESHADOW

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Χμ!

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ο αστυνόμος Κράτσας πήρε το σημείωμα από τα χέρια της τρεμάμενης Πατρίκαινας και διάβασε:

"Εχω στα χέρια μου τον Μπούμπη. Αν θέλεις να τον ξαναδείς, να είσαι στο καρτοτηλέφωνο της κεντρικής πλατείας στις 16:00, μόνη σου! Να έχεις μαζί και το μονόπετρο των 167 καρατίων. Οταν χτυπήσει το τηλέφωνο, θα πάρεις τις επόμενες οδηγίες."

- Τι να κάνω; ρώτησε η Πατρίκαινα τον Κράτσα.

- Μην ανησυχείς, θα σε παρακολουθούμε αφού θα έχουμε κυκλώσει την πλατεία.

Στις 16:00 η Πατρίκαινα ήταν στην κεντρική πλατεία και χτύπησε το τηλέφωνο. Η φωνή τής είπε να δώσει το δαχτυλίδι στον Εξυπνο Χάρη που περίμενε στο διπλανό παγκάκι. Ο Χάρης έφυγε με το δαχτυλίδι, χωρίς να μπορέσει να τον πιάσει ή να τον παρακολουθήσει κανείς από τους αστυνομικούς που είχαν κυκλώσει την πλατεία. Πώς τα κατάφερε;

Απ.: ____________________

Η μεγάλη αλήθεια (με απόδειξη)

Στη συνέχεια παραθέτουμε τη μαθηματική απόδειξη της άποψης ότι οι γυναίκες και το Κακό είναι το ίδιο και το αυτό.

Εστω ότι δεχόμαστε ότι οι γυναίκες απαιτούν χρόνο και χρήματα. Αρα:

- Γυναίκες = Χρόνος x Χρήμα (1)

Επίσης, είναι γνωστό ότι "ο χρόνος είναι χρήμα".

- Χρόνος = Χρήμα (2)

Αντικαθιστούμε την (2) στην (1) και έχουμε:

- (Γυναίκες = Χρήμα x Χρήμα
- (Γυναίκες = (Χρήμα)^2 (3)

Ομως ισχύει η άποψη ότι "το χρήμα είναι η ρίζα του κακού". Οπότε:

- Χρήμα = $\sqrt{\text{κακό}}$ (4)

Αντικαθιστούμε την (4) στην (3) και καταλήγουμε:

- (Γυναίκες = ($\sqrt{\text{κακό}}$)^2
- (Γυναίκες = Κακό

(Σ.Σ.: Χεχε)

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... **ΤΗΛ.:** ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:** ....

Θέλω το δώρο να μου αποσταλεί ταχυδρομικώς, με δικά μου έξοδα

☐ **Ναι** ☐ **Οχι,** ***θα περάσω να το πάρω ο ίδιος***

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 144 — ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2001

MULTI QUIZ

Ένα Skill του Necromancer στο Diablo II

1	2	3	4	5	6
R	E	V	I	V	E

1 Αναδεικνύεται ως ένα από τα κορυφαία skills του paladin στο Lord Of Destruction.

- A. To Smite
- R. To Charge
- V. To Revive

2 Παιχνίδι με ποδοσφαιριστές που δεν είναι απαραίτητα ποδόσφαιρο.

- M. ...NBA Live
- E. The Mission
- B. FIFA 2001

3 Υπήρχε στο garage της κ. Croft.

- V. Συλλεκτικό Mini Cooper
- L. Opel Astra 1.4 (με μια γρατσουνιά πίσω αριστερά)
- M. F-18 Hornet

4 Είναι ...ζώδιο και δεν υπάρχει πια.

- Q. Ιχθείς
- L. Τοξότης
- I. Δίδυμοι

5 "Υποδύθηκε" τον (απίστευτο) γάιδαρο στο Shrek.

- L. Tom Cruz
- K. Cameron Diaz
- V. Eddie Murphy

6 Μάρτιος 2001. Ποια "(ξεδιάντροπη) προτροπή" απευθύνει το "PC Master" στους αναγνώστες του;

- L. Peace Bro!
- E. Kill' Em All!
- Z. Ζήστε στα όρια του 1GHz!

Χμμμ!

1 Γατάκια
2 Καλός (Γιατί δεν διαβάζεται και ανάποδα)

Οι νικητές κερδίζουν 5 αντίτυπα του παιχνιδιού MECHCOMMANDER II, προσφορά της Microsoft Hellas

- ΜΑΡΟΓΛΟΥ ΗΛΙΑΣ ΜΑΡΟΥΣΙ
- ΑΝΤΩΝΗΣ ΤΣΩΛΗΣ ΛΥΚΟΒΡΥΣΗ
- ΧΑΝΙΩΤΗ ΜΑΡΙΑ ΑΘΗΝΑ
- ΠΕΡΔΙΚΟΥΡΗΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
- ΠΑΛΑΚΙΔΗΣ ΝΙΚΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.


EMPIRE OF THE ANTS


WORLD WAR II ONLINE - BLITZKRIEG

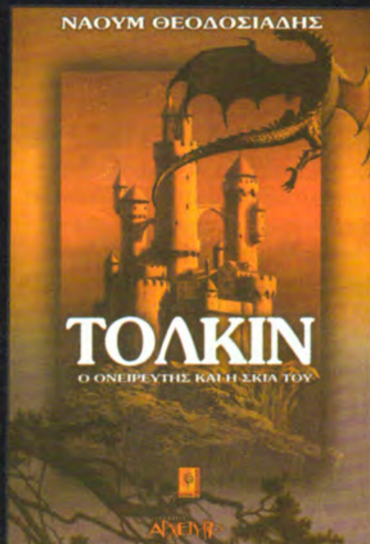

CULTURES


EUROFIGHTER TYPHOON


COMMAND & CONQUER: RENEGADE

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

T	I	T	A	N	S	G	L	A	D	I	U	S	W	E	R	T	D	S	B
H	S	A		C	E	T	R	A	L	A	L	A	L	A	L	A	E	H	V
U	T	N	D	A	N	C	H	A	R	M	O	F	M	A	N	A	A	A	C
N	O	G	L	P	T	S	T	R	A	T	A	S	T	R	A	T	D	C	S
D	I	E	E	E	I	D	F	G	H	J	K	L	A	L	U	O	M	K	E
E	C	L	I	O	N	P	A	N	D	O	R	A	S	B	O	X	A	L	Y
R	W	W	H	F	E	N	A	S	S	O	S	G	B	E	R	C	N	E	T
H	A	I	S	V	L	E	R	F	V	N	H	Y	U	J	M	K	S	S	I
E	T	N	E	E	S	K	U	L	L	H	E	L	M	E	T	S	B	O	R
L	C	G	L	L	S	R	T	Y	U	I	O	P	G	F	D	S	O	F	A
M	H	S	A	O	H	E	L	M	O	F	C	H	A	O	S	O	O	W	L
E	M	V	C	C	I	T	G	B	H	U	J	K	I	O	P	L	T	A	O
T	A	V	S	I	E	O	R	B	O	F	S	L	I	T	R	F	S	R	P
X	N	C	N	T	L	R	G	F	D	S	Y	U	I	O	P	H	N	K	F
R	F	V	O	Y	D	E	F	S	P	E	C	U	L	U	M	V	B	M	O
D	R	A	G	O	N	S	C	A	L	E	S	H	I	E	L	D	F	G	S
D	F	G	A	L	E	G	S	O	F	L	E	G	I	O	N	G	B	R	T
X	C	V	R	G	O	L	D	E	N	B	O	W	H	J	K	I	K	A	O
R	G	F	D	B	O	O	T	S	O	F	S	P	E	E	D	L	O	I	O
C	L	O	V	E	R	O	F	F	O	R	T	U	N	E	Y	U	I	L	B



ΤΟΛΚΙΝ
Ο ΟΝΕΙΡΕΥΤΗΣ ΚΑΙ Η ΣΚΙΑ ΤΟΥ
ΝΑΟΥΜ ΘΕΟΔΟΣΙΑΔΗΣ

Ο Τζ. Ρ.Ρ. Τόλκιν ήταν ένας από τους μεγαλύτερους βάρδους του 20ού αιώνα και ένας από τους μεγάλους δασκάλους του Φανταστικού. Τα θρυλικά έργα του Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών, Σιλμαρίλιον και Χόμπιτ, γαλούχησαν ολόκληρες γενιές αναγνωστών της Φανταστικής Λογοτεχνίας και συνεχίζουν μέχρι σήμερα να απαγάγουν ανθρώπους από την καθημερινή πραγματικότητα και να τους ταξιδεύουν στις χώρες του ονείρου.
Το βιβλίο αυτό ρίχνει μια «άλλη» ματιά στη ζωή, στο έργο και στα όνειρα του μεγάλου Βρετανού δημιουργού, ονειρευτή και επίσημου χαρτογράφου της Μέσης Γης. Ο Ναούμ Θεοδοσιάδης θα σας παρασύρει σ' ένα μακρινό, γοητευτικό ταξίδι, στα στα μυστικά της ζωής και του έργου του μεγάλου αυτού παραμυθά, που κατάφερε να λύσει το μαγικό γρίφο των κόσμων.

Μοναδικά βιβλία για ιδιαίτερους ανθρώπους



2001:ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ ΒΙΒΛΙΟ
ΕΞΩΓΗΙΝΟΙ
COLIN WILSON

Ένα συναρπαστικό βιβλίο...
Ο Wilson ξεχωρίζει τα γεγονότα από τη φαντασία καταλήγοντας σε ασυνήθιστα συμπεράσματα.
DAILY MAIL

Το βιβλίο Εξωγήινοι αφηγείται την ιστορία της αναζήτησης του πασίγνωστου συγγραφέα Colin Wilson για τη λύση στο μυστήριο των UFO. Εδώ ο Wilson περιγράφει ό,τι ανακάλυψε έχοντας ξεκινήσει να συναρμολογήσει το τεράστιο και περίπλοκο παζλ, τα συστατικά του οποίου συμπεριλαμβάνουν πόλτεργκαϊστ, λιμναία τέρατα, αρχαίο φολκλόρ, χρονογλιστρήματα, εξωσωματικές εμπειρίες, μυστικιστική επίγνωση και ψυχικό ταξίδι σε άλλους κόσμους, καθώς επίσης και τους ισχυρισμούς για μια παγκόσμια κρατική συγκάλυψη.
LOS ANGELES TIMES

Το βιβλίο Εξωγήινοι είναι η πλέον σφαιρική άποψη πάνω στο ζήτημα που έχει προταθεί ποτέ και τα συμπεράσματα στα οποία καταλήγει ο Wilson έχουν τεράστια σημασία για όλους μας.
UFO MAGAZINE



ΑΛΛΟΜΟΡΦΟΙ
Η ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΞΩΓΗΙΝΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ
ΜΙΧΑΛΗΣ ΧΑΡΙΤΑΚΗΣ

Καλωσορίστε το θαυμαστό νέο κόσμο, όπου η ζωή μπορεί να εξελίσσεται κάτω από τις παγωμένες κόκκινες ερήμους του Άρη... Ελάτε να ανακαλύψουμε σκληροτράχηλα βακτηρίδια που αναπτύσσονται στα βάθη του γήινου φλοιού και απολιθωμένους μικροοργανισμούς σ' ένα βράχο από τον Άρη που κατέπεσε στην Ανταρκτική... Ξεκινήστε ένα ταξίδι σε μακρινά άστρα με εξωηλιακούς γιγαντόκοσμους, άλλες γαίες γύρω από αστρικά υπολείμματα πεθαμένων ήλιων, αλλόκοτα πλανητικά συστήματα... Παρακολουθήστε αναπτυγμένους υπερπολιτισμούς να αναγκάζουν ολόκληρους γαλαξίες να συγκρούονται και εξωτικές μορφές ζωής από πυρίτιο και αμμωνία να γεννιούνται, να ζουν και να πεθαίνουν σε παράξενους απόμακρους κόσμους...

ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΑΡΧΕΤΥΠΟ

Hall of fame

Δεν κατάλαβα καν πότε πέρασαν έξι μήνες. Για άλλη μία φορά η στήλη, πιστή στο ραντεβού της, παρουσιάζει παιχνίδια-"σταθμούς" για το τρένο του computer gaming. Αναμφίβολα, δεν θα υπήρχε καλύτερη στιγμή για να τονίσουμε την αξία κάποιων τίτλων, καθώς η Πρωτοχρονιά μπορεί κάλλιστα να συνδυαστεί με μερικές budget αγορές, που θα σας δώσουν την ευκαιρία να παίξετε παιχνίδια που έχετε χάσει, βρίσκοντάς τα μάλιστα φθηνότερα. Καλή διασκέδαση, καλή χρονιά και τα ξαναλέμε το καλοκαίρι!

Επιμέλεια: Χάρης Κλάδης

ADVENTURE-RPG

QUEST FOR GLORY 5

Συνεχίζοντας την παράδοση των QFG Series, η Sierra εξέπληξε ευχάριστα τους fans της σειράς κυκλοφορώντας το τελευταίο, σύμφωνα με τους ισχυρισμούς της, QFG adventure. Πρόκειται για ένα game που δικαιολογεί απόλυτα τη ρήση: "Για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι νέοι". Το QFG 5 περιέχει όλα τα χαρακτηριστικά ενός καθαρόαιμου Quest For Glory, όπως μάχες, συνωμοσίες, δύσκολα puzzles αλλά και επικό σενάριο. Αποτελεί σίγουρα ένα "must" για όλους τους φίλους των adventure games και όχι μόνο!

Παρουσίαση: **Φεβρ. '99** Βαθμολογία: **97%**

DISKWORLD NOIR

Το αναρχικό χιούμορ του Terry Pratchet έκανε πάλι το θαύμα του. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που μας επαναφέρει στην εποχή όπου ένα καλό adventure βασιζόταν στο επιτυχημένο σενάριό του. Χωρίς να υπολείπεται ιδιαίτερα στα γραφικά (βέβαια, τονίζουν με τον καλύτερο τρόπο το κωμικό της κατάστασης) και με ένα αξιοζήλευτο soundtrack να περιβάλλει μοναδικά την ατμόσφαιρα, το Diskworld Noir απεικονίζει με τον καλύτερο τρόπο τον ξακουστό δισκόκοσμο και το εξωφρενικό δημιούργημα του πολυαγαπημένου συγγραφέα.

Παρουσίαση: **Σεπτ. '99** Βαθμολογία: **96%**

SYSTEM SHOCK 2

Η πολυαναμενόμενη συνέχεια του φανταστικού System Shock όχι μόνο δεν απογοήτευσε τους gamers, αλλά κατάφερε να επισκιάσει την επιτυχία του πρώτου μέρους, φτάνοντας να ανακηρυχθεί από πολλά έντυπα ως το κορυφαίο adventure/RPG του 1999 κι ένα από τα καλύτερα όλων των εποχών. Φανταστικό σενάριο, εκπληκτικά τρομακτικό περιβάλλον και μουσική τόσο υποβλητική, ώστε το παιχνίδι έπρεπε να παίζεται με όλα τα φώτα αναμμένα για να αποφευχθούν τα καρδιακά επεισόδια. Ενας μοναδικός τίτλος.

Παρουσίαση: **Οκτ. '99** Βαθμολογία: **97%**

THE LONGEST JOURNEY

Ενα adventure που "ξυπνά" όλα τα στοιχεία των παλιών καλών παιχνιδιών του είδους και συνάμα ανταποκρίνεται στα δεδομένα και τις ανάγκες της εποχής του. Υποδύεστε την April Ryan, μία



κοπέλα με μοναδικά χαρίσματα, και ξεκινάτε ένα μακρύ ταξίδι στους εκπληκτικούς κόσμους του παιχνιδιού. Ενα εξαιρετικό adventure.

Παρουσίαση: **15 Απρ. '00** Βαθμολογία: **96%**

DIABLO II

Η πολυαναμενόμενη συνέχεια του ίσως πιο επιτυχημένου RPG. Με φανταστικό gameplay, καλοσχεδιασμένα γραφικά, εκπληκτική ατμόσφαιρα και πολλές αποστολές, δίκαια απέκτησε τη θέση του στο Hall of Fame, παρά τα μικροπροβλήματα που αρχικά είχε. Από τα πλέον εθιστικά παιχνίδια που είδαμε ποτέ, άξιος συνεχιστής του προκατόχου του.

Παρουσίαση: **Αύγ. '00** Βαθμολογία: **80%**

BALDUR'S GATE 2

Αξιος συνεχιστής του πρώτου Baldur's Gate, κερδίζει επάξια θέση στο Hall of Fame. Τα εντυπωσιακά γραφικά και το εκπληκτικό και εύχρη-



στο gameplay του είναι τα σημεία που ξεχωρίζει κάποιος αμέσως. Το σενάριό του είναι πολύ δυνατό και αποτελεί συνέχεια της ιστορίας του πρώτου παιχνιδιού. Γενικά ενσωματώνει όλα τα καλά στοιχεία που αναζητεί ένας fan των RPGs. Αν ανήκετε σε αυτήν την κατηγορία, τότε μην το χάσετε με τίποτα.

Παρουσίαση: **1 Νοεμβ. '00** Βαθμολογία: **98%**

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Η επιστροφή του θρυλικού Guybrush Threepwood ύστερα από απουσία τριών ετών δεν θα μπορούσε να μη συμπεριληφθεί στο Hall of Fame. Αλλος ένας τίτλος, άξιος συνεχιστής μιας πολύ καλής παράδοσης. Ετοιμαστείτε, λοι-



πόν, να ζήσετε νέες περιπέτειες στο μαγικό κόσμο του Monkey Island, μάλιστα αυτή τη φορά σε 3D περιβάλλον. Με γραφικά καλύτερα από ποτέ, εύκολο χειρισμό και, φυσικά, άφθονο χιούμορ, είναι βέβαιο πως θα σας καθηλώσει για πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη σας.

Παρουσίαση: **1 Δεκ. '00** Βαθμολογία: **99%**

STUPID INVADERS

Το Stupid Invaders είναι ένα adventure που απευθύνεται σε όλους όσοι αγαπούν το χιούμορ και το κάτι διαφορετικό. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που έχει εκπληκτικά γραφικά, χιούμορ και την πιο χαζή δράση που έχετε συναντήσει ποτέ, στο πιο αλλόκοτο παιχνίδι από την αρχή του κόσμου. Θα σας χαρίσει πολλές ώρες γέλιου και gameplay που θα ενθουσιάσει. Το μόνο μειονέκτημά του είναι ότι ίσως το χιούμορ του δεν θα αρέσει σε όλους. Τι να κάνουμε, γούστα είναι αυτά.

Παρουσίαση: **Φεβρ. '01** Βαθμολογία: **90%**

RIDDLE OF THE SPHINX

Ενα από τα εντυπωσιακότερα και παράλληλα από τα πιο δύσκολα adventures που έχουν κυκλοφορήσει. Βασίζεται σε όλες τις μέχρι τώρα θεωρίες σχετικά με την πυραμίδα του Χέοπα και τη Σφίγγα, ενώ θα βιώσουμε με τον καλύτερο τρόπο ένα εντυπωσιακό virtual ταξίδι σε αυτά. Απαιτεί να ξεδιπλώσουμε τα πιο κρυφά σημεία του μυαλού μας, αν θέλουμε να είμαστε εμείς αυτοί που θα βρούμε το μεγάλο μυστικό των αρχαίων μνημείων.

Παρουσίαση: **Φεβρ. '01** Βαθμολογία: **98%**

SCHIZM

Αν και πολλά σύγχρονα adventure games δεν συμβαδίζουν τεχνολογικά με παιχνίδια άλλων ειδών, έχουν καταφέρει να αποστασιοποιηθούν ως προς τον τρόπο αξιολόγησής τους. Κάποια από αυτά κατορθώνουν να ξεχωρίσουν, όπως το μαγευτικό Schizm, το οποίο έφτασε στα χέρια μας πριν από 2 μήνες. Στο ίδιο πλαίσιο με τη σειρά των Myst, το παιχνίδι κινείται σε ένα μαγευτικό μοτίβο σουρεαλιστικής φαντασίας. Ενα "must" για όλους τους adventure fans.

Παρουσίαση: **Νοεμβ. '01** Βαθμολογία: **98%**

ATLANTIS III

Η τρίτη συνέχεια της ομώνυμης σειράς της Cryo είναι αντάξια των προκατόχων της. Ο θρύλος της Ατλαντίδος, άλλωστε, προσφέρεται για adventure games και αυτό φάνηκε από την πρώτη κιόλας στιγμή της κυκλοφορίας του adventure της Lucas Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Εξάλλου, σε ποιον δεν προκαλεί δέος η ιστορία της πιο εξελιγμένης ανθρώπινης φυλής, που αψήφησε τους ίδιους τους θεούς;

Παρουσίαση: **Δεκ. '01** Βαθμολογία: **96%**

STRATEGY

RED ALERT 2

Ρώσοι εναντίον Αμερικανών και το αντίστροφο. Οπως και να 'χει, οι μεγάλοι κερδισμένοι της υπόθεσης είναι όσοι ασχοληθούν με αυτό το εντυπωσιακό παιχνίδι στρατηγικής. Διατηρεί ουσιαστικά το ίδιο επιτυχημένο interface του πρώτου Red Alert, αλλά περιλαμβάνει πάρα πολλές ενδιαφέρουσες προσθήκες και βελτιώσεις. Νέα όπλα, νέες μονάδες, νέοι χάρτες και αρκετό χιούμορ είναι τα βασικά χαρακτηριστικά του. Ασφαλώς ένα από τα καλύτερα RTS που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή.

Παρουσίαση: **15 Νοεμ. '00** Βαθμολογία: **94%**

BLACK & WHITE

Δεν βγαίνουν κάθε μέρα παιχνίδια που να συνδυάζουν στοιχεία action, role playing και strategy (γιατί το B&W είναι μία μείξη όλων αυτών) και να χαρακτηρίζονται από πολλούς "σχεδόν τέλεια". Κάθε φορά που προσεύχεται ένας άνθρωπος, γεννιέται ένας θεός... εσείς! Τι θα επιλέξετε; Θα γίνετε ο αγαπημένος θεός των ανθρώπων και άξιος εκπρόσωπος του παράδεισου ή θα κρατάτε τα κλειδιά της Κόλασης και θα καταδυναστεύετε τους φοβισμένους θνητούς; Η επιλογή είναι δική σας όπως και αυτό το must play game.

Παρουσίαση: **Μάιος '01** Βαθμολογία: **95%**

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

Ενα αριστούργημα της Interplay το οποίο έχει κατακτήσει μεγάλη μερίδα των gamers παγκοσμίως. Κυκλοφόρησε την ίδια εποχή με το πολύ "δυνατό" Black & White και παρ' όλα αυτά κα-



τάφερε να ξεχωρίσει. Εδώ θα πρέπει να σημειώσω πως διαφέρει από τα προηγούμενα Fallout, καθώς μεταλλάχθηκε από RPG σε ένα πάρα πολύ καλό strategy. Χαρακτηριστικός είναι ο σχολιασμός του συντάκτη που έκανε το review: "Θα σας μαγέψει, θα σας συνεπάρει, θα σας κολλήσει, θα σας πωρώσει, θα σας... θα σας...".

Παρουσίαση: **Ιούν. '01** Βαθμολογία: **94%**

COMMAND & CONQUER: YURI'S REVENGE

"Γιούρι, Γιούρι, είσαι εδώ"; Ναι, είναι ή τουλάχιστον ήταν για κάποιους μήνες. Το Yuri's Revenge θεωρείται ως ένα από τα πιο επιτυχημένα expansions για strategy games όλων των εποχών!



Κατάφερε να δώσει άλλη διάσταση στην ήδη επιτυχημένη σειρά των Command & Conquer, με νέες, εντυπωσιακές μονάδες και όπλα.

Παρουσίαση: **Νοέμβ. '01** Βαθμολογία: **92%**

COMMANDOS 2

Μία από τις πιο αναμενόμενες συνέχειες στο χώρο των strategy games (εντάξει, εκτός του Warcraft III) ήταν το Commandos 2. Σε μια παρουσίαση που ακολουθήθηκε από ποικίλες αντιδράσεις, καταλήξαμε στο ότι το Commandos είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι για τους



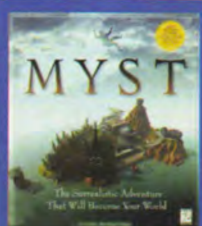
Serial Killers

Σειρές που άφησαν εποχή - Τοπίο στην ομίχλη

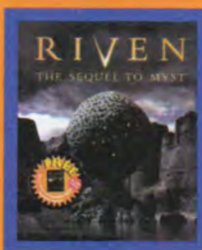
Τι άλλο μπορεί να πει κανείς για τη σειρά των Myst; Τι δεν έχει γραφτεί γι' αυτά τα παιχνίδια ή τι μπορεί να μην έχετε φανταστεί και εσείς οι ίδιοι παίζοντάς τα; Αν και δεν είμαι φανατικός των adventure games, η σειρά αυτή αποτελείται από παιχνίδια τα οποία με ρούφηξαν κυριολεκτικά στο μαγευτικό κόσμο τους.

Myst

Η πρώτη συνάντησή μου με το Myst έγινε στην Amiga ενός φίλου μου και όχι σε PC,



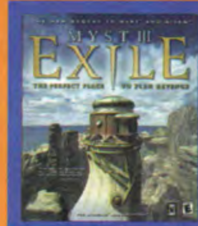
όπως πολλοί από εσάς θα υποθέτατε. Στην Amiga, το παιχνίδι με είχε αφήσει άφωνο με τα εκπληκτικά γραφικά και τα απίστευτα σκηνικά του. Η αγορά του παιχνιδιού για το PC μου ήταν θέμα ωρών. Και όντως, η δεύτερη συνάντηση αποδείχθηκε εθιστική, καθώς λίγα πράγματα κατάφερναν να με ξεκολλάνε από τη θέση μπροστά στην οθόνη. Οσοι δεν έχετε παίξει το Myst, δεν έχετε χάσει απλώς ένα παιχνίδι, αλλά ένα ολόκληρο κεφάλαιο στην ιστορία των σύγχρονων graphic adventures.



Riven: A Sequel to Myst

Μετά την επιτυχία του Myst, η δημιουργία της συνέχειάς του ήταν θέμα χρόνου. Αν και το Riven διατήρησε τη μαγική εικόνα του προκατόχου του, δεν κατόρθωσε να πάει τη σειρά ένα βήμα παρακάτω. Απλώς, βασιζόμενο στην επιτυχημένη συνταγή, απέδωσε ένα πάρα πολύ καλό game, το οποίο αγαπήθηκε τόσο από τους φανατικούς που δημιούργησε το πρώτο μέρος όσο και από τον υπόλοιπο κόσμο των gamers.

Myst III: Exile



Ξαναφέρνοντας τον αρχικό τίτλο και αλλάζοντας δημιουργικό καστ, το Myst επιστρέφει για να ταράξει για άλλη μία φορά τα γαλήνια νερά των adventure games. Η ομάδα που δημιούργησε τα Journeyman Project έκανε και πάλι το θαύμα της και κατάφερε να φέρει τη μαγεία του πρώτου Myst στις οθόνες, εμπλουτίζοντάς την με ακόμα καλύτερα γραφικά και γρίφους.

έμπειρους παίκτες και τους λάτρεις του πρώτου μέρους, ενώ θα προκαλέσει πονοκέφαλο στους νεότερους!

Παρουσίαση: **Νοέμβ. '01** Βαθμολογία: **87%**

ACTION

DEVIL INSIDE

Παιχνίδι που θυμίζει αρκετά το Resident Evil. Συνδυάζει αρμονικά στοιχεία action και adventure και εκτυλίσσεται σε μία αναντίρρητα τρομακτική ατμόσφαιρα. Σκοπός σας είναι να θυμίσετε στον στυγερό δολοφόνο Harry Grimes πως δεν ανήκει πλέον σε αυτόν τον κόσμο, μια και μόλις έχει επιστρέψει από την κόλαση. Ενα game που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή των φίλων του είδους.

Παρουσίαση: **Ιούλ. '00** Βαθμολογία: **90%**

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Η ασταμάτητη μηχανή παραγωγής παιχνιδιών, Interplay, κάνει πάλι το θαύμα της και μας χαρίζει ένα πολύ καλό, περισσότερο action και λιγότερο strategy game. Το Giants είναι ένα παιχνίδι με πολύ καλό σενάριο και εξαιρετικό χιούμορ παρά τη μεγάλη σοβαροφάνειά του. Τα πλούσια και λεπτομερειακά γραφικά σε συνδυασμό με τον πολύ καλό ήχο και χειρισμό το τοποθετούν πολύ ψηλά στις προτιμήσεις των gamers. Ενα αριστούργημα!

Παρουσίαση: **Φεβρ. '01** Βαθμολογία: **93%**

CLIVE BARKER'S UNDYING

Ο γνωστός συγγραφέας βιβλίων τρόμου, Clive Barker, βάζει τη μαγεία του στη δημιουργία του μεγαλύτερου ίσως θρίλερ-game όλων των εποχών. Το Undying, με τα μοναδικά γραφικά, τον ήχο και πάνω απ' όλα με την ατμόσφαιρά



του θα μας κάνει να "βρέξουμε" την καρέκλα μας. Ψυχασθένεια, τρόμος, παράνοια, δράση, ένταση, αγωνία. Ολα αυτά ανακατεμένα μάς δίνουν ένα μαγικό action παιχνίδι τρόμου που θα μας πάρει τα μυαλά.

Παρουσίαση: **Ιούν. '01** Βαθμολογία: **97%**

MAX PAYNE

Ε, ήταν αναμενόμενο. Δεν θα μπορούσε να υπάρχει Hall of Fame στην κατηγορία Action χωρίς να αναφέρεται το εκπληκτικό Max Payne. Δίνοντας νέα πνοή στα παιχνίδια δράσης τρίτου προσώπου, το Max Payne κατάφερε να ξεχωρίσει σε όλους τους τομείς, με πιο εντυπωσιακά στοιχεία την κινηματογραφική αίσθηση στην εξέλιξή του και τα εκπληκτικά γραφικά.

Παρουσίαση: **Σεπτ. '01** Βαθμολογία: **95%**

SPIDERMAN

Οχι, δεν είναι το καλύτερο παιχνίδι της δεκαετίας, ίσως ούτε καν της χρονιάς. Απλώς το Spiderman κατάφερε να ξυπνήσει μνήμες από το (μακρινό) παρελθόν των arcade games. Σύσ-



σωμοι οι συνάδελφοι έσπευσαν να πλέξουν το εγκώμιο του παιχνιδιού -όπως άλλωστε θα καταλάβατε διαβάζοντας το σχετικό review τον προηγούμενο μήνα. Αν είστε λάτρεις του απλού και καλού, δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας.

Παρουσίαση: **Δεκ. '01** Βαθμολογία: **91%**

SIMULATION

CHAMPIONSHIP MANAGER 0/01



Ολος ο κόσμος του ποδοσφαίρου στα χέρια σας. Περιλαμβάνει τα πρωταθλήματα 26 χωρών, μεταξύ των οποίων και της δικής μας. Η database περιλαμβάνει πάνω από 50.000 πραγματικούς παίκτες, ενώ αν θέλετε, μπορείτε να παίξετε και με τυχαίους (random). Είναι από τα πλέον εθιστικά παιχνίδια που έχουμε δει ποτέ και αξίζει να βρίσκεται στη συλλογή των απανταχού φίλων του βασιλιά των σπορ.

Παρουσίαση: **1 Δεκ. '00** Βαθμολογία: **96%**

INSANE

Και μόνο η αναφορά της εταιρείας Codemasters αρκεί για να καταλάβετε ότι στις επόμενες γραμμές θα αναφερθούμε σε ένα racing game. Το Insane (γράφεται 1nsane), λοιπόν, είναι κυριολεκτικά μία τρέλα. Αγώνες εκτός δρόμου με τζιπάκια, buggyes και φορτηγά, ρεαλιστικότατη οδήγηση, φοβερά γραφικά και ήχος είναι τα στοιχεία που το καταξιώνουν ως το κορυφαίο (μακράν) της κατηγορίας του.

Παρουσίαση: **Φεβρ. '01** Βαθμολογία: **96%**

CHESSMASTER 8000



Το Chessmaster 8000 είναι χωρίς καμία αμφιβολία το καλύτερο σκάκι για PCs που κυκλοφορεί στο εμπόριο. Το νέο παιχνίδι δεν έχει σημαντικές καινοτομίες, όμως έρχεται με περισσότερες βελτιώσεις από τα προηγούμενα της σειράς, οι οποίες το καθιστούν πολύ πιο λειτουργικό, χρηστικό και ευχάριστο. Ικανό να ικανοποιήσει σχεδόν οποιαδήποτε ηλικία και ό,τι καλύτερο για δικτυακές μάχες με αντιπάλους απ' όλο τον κόσμο.

Παρουσίαση: **Μάιος '01** Βαθμολογία: **96%**

TRAIN SIMULATOR



Το Train Simulator δεν είναι ένα συνηθισμένο παιχνίδι. Συνδυάζει την εξομοίωση με τη στρατηγική με έναν μοναδικό τρόπο και ξαναφέρνει στη μνήμη στιγμές από την παιδική ακόμα ηλικία, όταν παίζαμε με τα τρενάκια στο σαλόνι του σπιτιού. Σίγουρα, ένας από τους τίτλους που ξεχωρίζουν και γι' αυτό προτιμήσαμε να το συμπεριλάβουμε στο "Hall of Fame" αντί κάποιων κλασικών εξομοιωτών μάχης και αυτοκινήτων.

Παρουσίαση: **Αύγ. '01** Βαθμολογία: **89%**

FLIGHT SIMULATOR 2002

Η Microsoft τα κατάφερε για άλλη μία φορά. Το Flight Simulator 2002 είναι το πιο ρεαλιστικό παιχνίδι εξομοίωσης που κυκλοφορεί στην παγκόσμια αγορά. Ξεχωρίζει τόσο για το ρεα-



λισμό πτήσης όσο και για τη φοβερή δουλειά που έχει γίνει στα μοντέλα των αεροσκαφών και στα γραφικά των τοποθεσιών.

Παρουσίαση: **Δεκ. '01** Βαθμολογία: **90%**

Κουπόνια

PC master — ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ — 12 τεύχη

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 63.39 € - 21.600 δρχ.
❑ ΕΤΑΙΡΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 108.58 € - 37.000 δρχ.
❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ 93.91 € - 32.000 δρχ.
❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ 108.58 € - 37.000 δρχ.
❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 56.35 € - 19.200 δρχ.
ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ______

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ ______ E-MAIL ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______ Τ.Κ. ______ ΠΟΛΗ ______ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή No______ ❑ τραπεζική επιταγή No______

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ* ______

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ______ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ______

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PC master — ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ...... ΗΛΙΚΙΑ......
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ...... ΠΟΛΗ...... Τ.Κ......
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ...... ΤΗΛΕΦΩΝΟ......
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ...... ΥΠΟΓΡΑΦΗ......
❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή No...... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.
ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 2.000 δρχ. - 5.87 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ......

PC master — ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ......
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ...... ΠΟΛΗ...... Τ.Κ......
ΗΛΙΚΙΑ...... ΤΗΛ....... E-MAIL ADDRESS......

Λίστα InterNet Cafés του





Αν είστε ιδιοκτήτης Internet café και θέλετε να σας καταχωρίσουμε στη λίστα των Net cafés του "PC Master", παρακαλώ επικοινωνήστε με την κα Θεοδοσίου στο τηλέφωνο 9238672-5 ή στο e-mail: aspa@compupress.gr

ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

SPIDER-DLL

ΣΚΙΤΣΟ / ΣΕΝΑΡΙΟ
Παναγιώτης Ι. Λύρης
markador@mailcity.com





